INDEKS Nr 320358 ISSN 1230-8773 CENA 25000 zł 9/94

# Świat GIER KOMPUTEROWYCH



ISHAR 3

REUNION

AMBERMOON

BATTLE ISLE 2

JAMES POND 3





# ŻEGNAJ LATO!

Tak, tak, lato to już tylko wspomnienie. Przed nami zwykłe, codzienne obowiązki. I nowe gry.

*Otrzymaliśmy od Was sporo listów o ostatnim, "polskim" numerze ŚGK (szerzej piszę o tym w LISTACH). Dziękuję w imieniu redakcji za wszystkie słowa pochwały i obiecuję, że temat będziemy kontynuować.*

*Cieszy nas też, że z takim aplauzem przyjęliście dział PLOTKI, PLOTECZKI. W najbliższej przyszłości rozszerzymy go do dwóch stron, więc będzie o czym czytać.*

*Jeśli chodzi o konkursy, to pierwszy (**Litil Divil**) został już rozstrzygnięty i wyniki możecie sprawdzić na ostatniej stronie okładki. Natomiast Konkurs-Gigant trwa nadal. Jak się okazało, jest on naprawdę trudny. Najwięcej kłopotów sprawia zadanie drugie (obrazki z sekwencji końcowych w grach). Prawidłowych odpowiedzi jest niewiele, więc jest jeszcze szansa na wygraną. Przypominam, że wraz z **IPS Computer Group** i **Oficyną Wydawniczą READ ME** przygotowaliśmy dla Was mnóstwo nagród. I pospieszcie się, bo odpowiedzi przyjmujemy tylko do 15. września!*

*W dzisiejszym numerze czekają Was opisy kilku hitów; między innymi gier Ishar 3 (absolutna nowość), Ambermoon, Battle Isle 2. Maniakom symulatorów polecam tekst pt. "Wznieś się w przestworza". Znalazły się też opisy od Czytelników (Reunion, Starlord). Muszę tu powiedzieć, że przysyłane przez Was teksty są coraz lepsze. To cieszy.*

*Przy okazji - osoby, które miały wydrukowany swój tekst na naszych łamach prosimy o kontakt, najlepiej telefoniczny.*

*I jeszcze jedna uwaga. Kilku Czytelników z oburzeniem odpowiedziało na opis gry Empire autorstwa J. Piekary. Proponuję Wam, nie obrażajcie się, tylko napiszcie do nas konkretnie, dlaczego nie zgadzacie się z taką oceną. Wasze wypowiedzi zostaną wydrukowan. Polemika będzie wtedy uczciwa (no i sama gra, być może, obroniona). Tak więc, jeśli ktoś nie zgadza się oceną gry Empire, niech bierze długopis, pióro, ołówek (niepotrzebne skreślić) w rękę i pisz do nas. Czekamy.*

*A teraz, zaczynamy!*

*Redaktor naczelny:*
**Piotr Pieńkowski**


ISSN 12308773 INDEX 320358

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Rok 2. Numer 9.

**REDAKTOR NACZELNY:**
*Piotr Pieńkowski*

**Z-CA RED. NACZELNEGO:**
*Wojciech Stawski*

**REDAKTOR GRAFICZNY:**
*Krzysztof Wirszyłło*

**SKŁAD KOMPUTEROWY:**
*Grażyna Zubik*

**GRAFIKA:**
*Monika Beyger*

**REDAKCJA:**
*Andrzej Kentzer*
*Tomasz Łoboda*
*Agnieszka Przybylska*
*Krystyna Sałasińska*

**WSPÓŁPRACA:**
*Tomasz Dominiak*
*Tomasz Kokoszczyński*
*Dariusz Lewkowski*
*Arkadiusz Matczyński*
*Dominik Młyński*
*Piotr Orcholski*
*Jacek Piekara*
*Bartosz Stawski*

**ADRES REDAKCJI:**
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz
tel. 45 51 18, fax 22 64 03

**DRUK:**
"Zakłady Graficzne" Sp. z o.o.
ul. Okrzei 5, 64-920 Piła

**DYREKTOR WYDAWNICTWA**
*Andrzej Kentzer*

**WYDAWCA:**
PWH ALFIN sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Konto:
Bank PKO S.A. Bydgoszcz
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

**OKŁADKA:**
*Krzysztof Wirszyłło*

**PLAKAT:**
*Krzysztof Wirszyłło*

Świat Gier Komputerowych



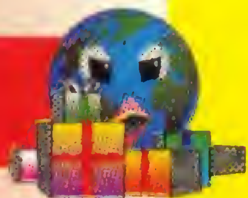
SPIS TREŚCI

## TRYBUNA





## NOWOŚCI





## TRIKI



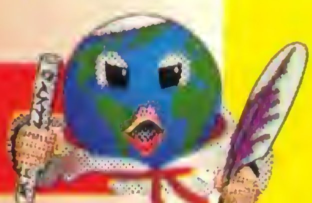


## HITY





## OPISY





## DODATKI

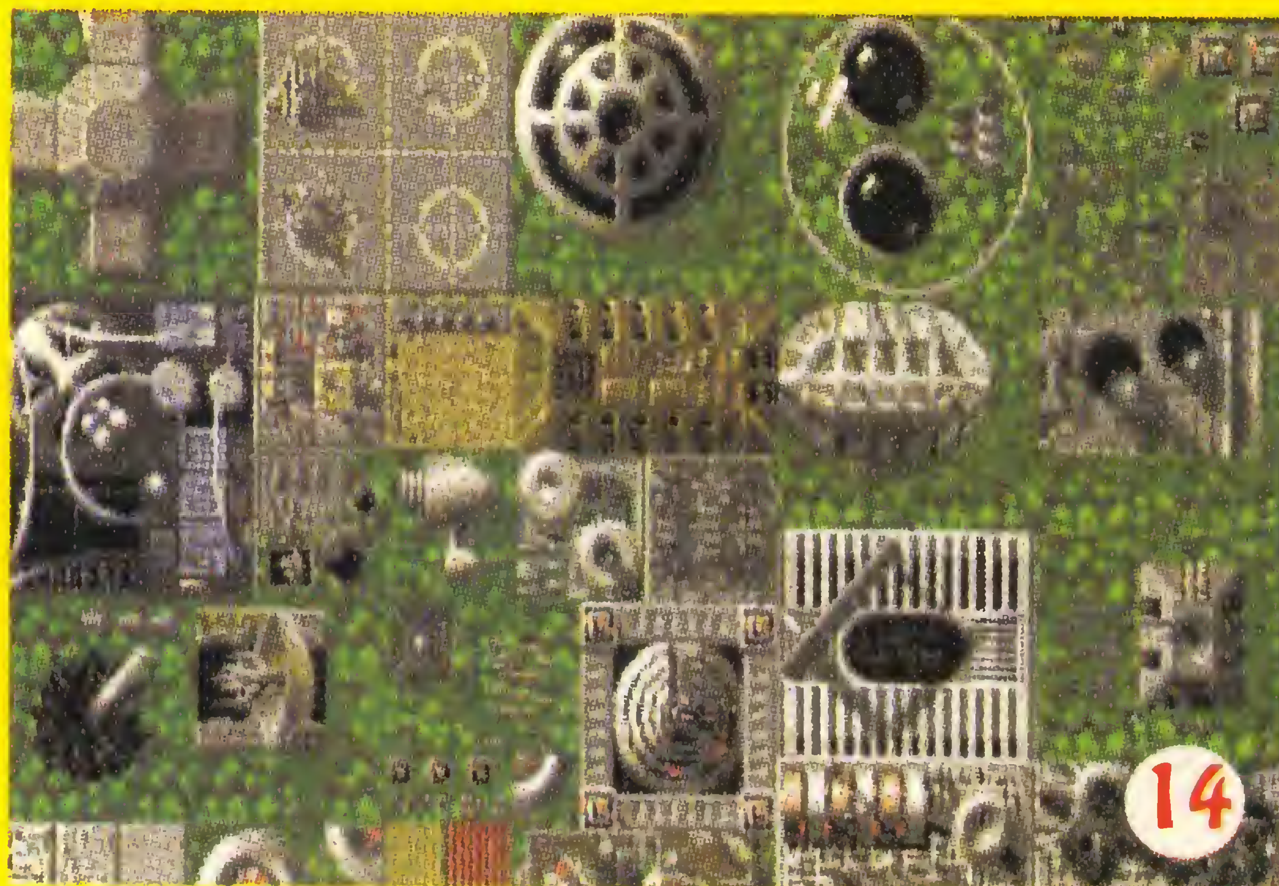




### ISHAR III

Na tę grę ostrzyło sobie zęby wielu miłośników serii Ishar. I wreszcie słowo stało się ciałem. Gra jest jeszcze lepsza od poprzednich części. Czy teraz przyjdzie kolej na Ishar 4?




### REUNION

Gry o tematyce kosmicznej mają już swoją tradycję w grach komputerowych. Reunion nie tylko do nich się zalicza, ale plasuje się w ścisłej czołówce. Oby było takich gier jak najwięcej.

### JAMES POND 3

Kolejna część przygód Ponda zainteresuje z pewnością wszystkich miłośników tej serii. W software'owym światku mówi się, że po tej grze Zool może iść na emeryturę. Hmm.










### AMBERMOON

Podobno tej gry mają zazdrościć amigowcom wszyscy posiadacze innych typów komputerów. Coś w tym jest, bo Ambermoon to naprawdę świetny rolplej. Zresztą, sprawdź sam.

### BATTLE ISLE 2

Podobno najpierw firma Blue Byte wysłuchała wszystkich krytycznych uwag na temat Battle Isle i History Line, a dopiero potem przystąpiła do tworzenia tej gry. I z pożytkiem dla niej samej. Efekt jest rewelacyjny.







# * listy * listy * listy * LISTY *

*Jestem posiadaczem komputera typu Amiga 600, a także fanem i czytelnikiem Waszego pisma. Piszę ten list z konkretnego powodu. Otóż zauważyłem, że w nr. 7-8/94 znalazło miejsce wiele opisów gier polskich, co mnie mile zaskoczyło. Myślę, że tego jest potrzeba dla polskiego rynku gier. Także przeciętnemu graczowi, który przecież nie ma tylu pieniędzy na zakup gier zagranicznych, uzmysłowi i zobrazuje ofertę rodzimych firm. Trzymajcie tak dalej!*

***Joseph***

Szczerze mówiąc, długo się zastanawialiśmy, czy taki "polski numer" ma szansę powodzenia wśród Czytelników. W końcu oferta polskich firm wciąż nie dorównuje ofercie firm zagranicznych (w jakości, bo pod względem ceny jest znacznie ciekawsza). Takie listy (dzięki, Joseph) utwierdzają nas jednak w przekonaniu, że jesteście zainteresowani polskimi produktami. I to nas cieszy, bo my także. Wierzymy, że nasze (i Wasze!) poparcie może przyspieszyć rozwój krajowego software'u. A przecież wszystkim o to chodzi.

A tak na boku, polskie gry wcale nie muszą być złe (a wielu graczy z założenia tak właśnie do sprawy podchodzi). Przecież już istnieją wybijające się na rynku programy (np. Tajemnica Statuetki, Skarbnik), a osobiście wiem też o kilku będących jeszcze w "robocie", które mogą stać się nie tylko rewelacją w Polsce, ale i na świecie! Nie wierzycie? To już wkrótce uwierzycie!

*Byłem zmuszony napisać ten krótki list, gdyż mam poważny kłopot z moją grą Elvira II. Mam ją już od ponad pół roku i nie mogę jej ukończyć. Dlatego proszę o jej szczegółowy opis albo przynajmniej ogólny na łamach miesięcznika.*

***Piotr Kaczorowski***
***Włocławek***

Drogi Piotrze, to co teraz napiszę zapewne Cię nie ucieszy. Otóż grę Elvira II już opisywaliśmy na naszych łamach i była to nawet pełna solucja (ŚGK 1/93). Niestety, ten pierwszy właśnie numer ŚGK jest nieosiągalny ani w dystrybucji, ani w naszej redakcji. W tej sytuacji pozostaje Ci poszukanie egzemplarza tego numeru na własną rękę, np. u kolegów, lub zwrócenie się z pytaniami (o konkretne problemy) do działu S.O.S.

*Czym różnią się od siebie amigowe wersje tej gry, bo nie jestem pewien, czy wydawanie więcej pieniędzy ma sens, gdy różnice mogą być tyćkie. Chodzi mi o to, że zwykła wersja posiada 4 dyski, a "ta lepsza" 7 dysków.*

***Szymon Maraszkiewicz***
***Częstochowa***

Ponieważ sporo miejsca w swoim liście poświęcasz Isharowi II, podejrzewam, że chodzi Ci o tę właśnie grę. Przy okazji mała prośba, przed wysłaniem do nas listu, zawsze sprawdźcie, czy zawiera on jakiś niejasności, bo potem mogą wyniknąć takie właśnie problemy. Wracając do tematu. Sądzę (choć też nie jestem tego pewien), że chodzi Ci o różnicę między wersją zwykłą i wersją AGA. Tyle tylko, że do Twojego listu zakradł się błąd, ponieważ ta pierwsza liczy sobie 3 dyski (a nie 4), zaś druga 4 (a nie 7). Różnica między nimi polega na tym, że gra w wersji na AGA jest znacznie ładniej wykonana graficznie (w 256 kolorach). W Isharze, wierz mi, ma to kolosalne znaczenie, gdyż cały efekt polega tu przecież na obrazie. Oczywiście wersja ta chodzi tylko na A1200 i A4000.

*Jestem zainteresowany zakupem gier w Waszym SKLEPIE. Przede wszystkim interesuje mnie "Space Hulk", "Dune", "Chuck Yearer's Air Combat" i "Indianapolis". Mam jednak wątpliwość czy gry te będą chodzić na moim sprzęcie, tj. IBM PC/AT, VGA, 1 MB RAM. (...)*

*Przy opisie gry "Space Hulk" podajecie wymagania PC 386, a w ofercie SKLEPU jedynym wymogiem jest karta VGA. Jak to jest?*

***Krzysiek z Warszawy***

Dobrze, że zwróciłeś nam na to uwagę, Krzysztofie. Sprawa wygląda tak, że opis wymagań dostajemy na gotowych blankietach od dystrybutora. Czasem podaje on pełny zestaw wymagań, czasem tylko częściowy. Coś z tym będziemy musieli zrobić.

Jeśli chodzi o Twoje pytanie, to wygląda to następująco. Poza "Space Hulkiem" (to wymagania z opisu są prawidłowe), wszystkie pozostałe gry powinny chodzić na Twoim komputerze.

*Mając komputer A600 bardzo chciałbym zagrać w "SimCity 2000". Lubię tego typu gry, a ta wydaje się być dobra. Czy to możliwe?*

***Marcin z Olsztyna***

*Czy powstanie gra "SimCity 2000" dla A500?*

***sir Paul***

Z naszych informacji wynika, że na Amigę będzie istniała tylko wersja dla komputerów z kośćmi AGA (A1200, A4000), a więc Wasze marzenie, Marcinie i sir Paulu, nie zostanie spełnione. Chciałbym jednak zaznaczyć, że gra ta jest jeszcze w powijakach (dla Amigi) i być może jej twórcy pomyślą w ostatniej chwili także o A500/600.

*Piszę do Was, ponieważ jestem na granicy samobójstwa (oczywiście, przesadzam). Otóż całe wakacje i nie tylko poświęciłem, aby kupić sobie jakąś maszynkę do gier. Zdecydowałem się (głównie z braku kasy) na Amigę CD32. Wraz z nią dostałem kompakt z grą i kilkoma demami. Na początku byłem zachwycony, uradowany, podjarany itp, itd, że mam takie cudo. Wreszcie zdecydowałem się na kupno jakiejś gry. W tym celu udałem się na plac zwany giełdą komputerową na ulicy Grzybowskiej (w Warszawie - przyp. red.). Gdy już się tam znalazłem, zacząłem poszukiwania gier na CD32. Trwało to ok. jednej godziny. Kiedy skończyłem, moje emocje opadły poniżej zera. Na giełdzie nie było kompletnie NIC (nothing - ang., niczto - ruski, nichts - niem.) na moją konsolę. I teraz właśnie nadszedł czas rozmyślań: "Czy opłacało się sprzedać Amigę 500, a kupić TO?" Konsolę tę kupiłem, licząc na jakieś ekstra gierki, których próżno byłoby szukać na pięcsetkę. Czy to nie był błąd?*

*Ale czas na pytania do Was ode mnie.*

*1. Gdzie można kupić dyski na CD32 (firma, adres)?*

*2. Ile może kosztować jeden taki dysk?*

*3. Piszecie, że "CD32 jest na fali", wobec tego powinno być dysków od groma, a ich nie ma. Dlaczego?*

*4. Czy takie gry, jak "Doom", "Privateer", "Strike Commander", "Michael Jordan in flight" są lub będą na CD32.*

*5. Czy kompakty na tę konsolę można przegrywać w domu, np. za pomocą jakiegoś programu kopiującego (jeśli taki istnieje)?*

***Mariusz Kawiński***
***Wyszków***

Celowo przytaczam tutaj cały list, gdyż problem jest poważny, a przy tym dobrze opisany.

Teraz konretne odpowiedzi.

1. Wiem tylko o firmie EUREKA (W-wa, ul Batorego 10, tel. 256-031), ale może istnieją też inne punkty sprzedaży. Doradzam też, abyś skontaktował się z którąś z firma zachodnich. Ich adresy znajdziesz w pismach zachodnich (np. w Amiga One). Wybór tam jest już spory, więc warto skorzystać z tego sposobu - choć to trochę kosztuje.

2. Ceny wahają się w granicach od 600.000 zł do 2.000.000 zł (w Niemczech 30-80 DM). Średnio zaś wynosi ok 900.000 zł (w Niemczech 50 DM).

3. .Piszemy, że "CD32 jest na fali", bo tak wygląda prawda, ale na Zachodzie. Do nas moda ta dopiero dochodzi.

4. O żadnej z tych gier nie słyszałem, żeby miała być zrobiona (nawet w przyszłości) na CD32. Są za to inne, równie ciekawe: Ambermoon, Legacy of Sorasil, Inferno, Alien Breed 2: Tower Assault.

5. Podejrzewam, że chodzi Ci o przegrywanie kompaktu na kompakt. Owszem, jest możliwe, ale tylko za pomocą specjalnego urządzenia (w cenie ok. 10.000 marek).

Mariuszu, nie przejmuj się obecną sytuacją. Długo ona nie potrwa. Kompakty bezspornie podbijają świat. Koszt produkcji jednego takiego cacka równy jest kosztowi produkcji 2 dyskietek, a więc zysk jest oczywisty. Nie mówiąc o innych zaletach, jak ogromna pojemność, możliwość oszczędzenia graczowi uciążliwego zmieniania dyskietek itd. itp. Producenci znają wszystkie te fakty i sądzę, że już niedługo czeka nas zalew kompaktów (nie tylko zresztą na CD32).

Na zakończenie dwie sprawy organizacyjne.

Nie wysyłajcie do nas zaadresowanych zwrotnie kopert ze znaczkami, bo nie odpowiadamy na listy prywatnie.

Przypominam też o propozycji przysyłania Waszych zdjęć z krótką charakterystyką (jaką grę lubię, a jakiej nie, jakim gatunkiem się interesuję, jak długo gram, na czym gram itp). Nie zapomnijcie też podać swoich personaliów (imię, nazwisko, wiek, adres). Szykujemy dla Was całą stronę, więc są duże szanse, że znajdziecie się na niej. Poza tym, w końcu roku nagrodzimy najciekawsze prace.

**P.P.**



# Plotki, ploteczki

### STAR REACH

Firma ***Interplay***, po wydanym ostatnio **Battle Cruiser 3000 A.D.**, przygotowuje następną kosmiczną strategię. W grze **Star Reach** masz za zadanie podbić i skolonizować obcą galaktykę. Będziesz przezwyciężał niedogodne warunki klimatyczne, odpierał ataki wrogich cywilizacji, kalkulował ryzyko, podejmował taktyczne posunięcia... jednym słowem - grał.

### GRAGON TALES

***Mindscape*** szykuje nie lada gratkę dla posiadaczy PC CD-ROM i 3DO (być może również CD32). Reklamowana jako coś pomiędzy **The 7th Guest a Eye of the Beholder**, gra role playing pt. **Dragon Tales** na zdjęciach reklamowych wygląda niezwykle zachęcająco. Kunsztownie wykreowani przeciwnicy i pełne szczegółów wnętrze tajemniczego zamku wymagają 486 DX2 lub Pentium. Oj, Masztalski, ty sie lepi za te gre nie bier ze swym 386.

### PRZESIADKA NA MYŚLIWIEC

Jeszcze nie pojawiła się na Amigę i PC konwersja drugiej części **Desert Strike**, a szczęśliwi posiadacze konsol (tym razem SNES) mogą nacieszyć oko grą **Air Strike Patrol**. Wszystko wygląda po staremu, oprócz śmigłowca, który został zastąpiony bodajże F16.

### UNDER A KILLING MOON

Tym razem wcielasz się w rolę prywatnego detektywa wrzuconego w zagadkowe i pełne niebezpieczeństw San Francisco (na dodatek po III wojnie światowej). Przypomina to okrzyczany **The 7th Guest** (rendering plus FMV), więc niech nikogo nie dziwi, że gierka zajmuje 3 krążki (na szczęście cena nie przekracza "Siódmego Gościa").

### SYMULATOR LATAJĄCEGO DYWANU

...przygotowuje grupa ***Bullfrog***. Gra ma wszelkie zadatki na hit tego roku. Jakiś fakir z turbanem na łbie leci sobie dywanem. Gdzie leci? Nie wiem. Widzę tylko, że odpala co chwilę jakieś hellfire'y, robiąc z atakujacych go potworów żywe pochodnie. Acha, zapomniałbym o najważniejszym - grafika identiko jak w grze **Strike Commander**. Szef grupy Peter Molineux zapewnia, że wersja dla CD32 nie będzie ani ciut wolniejsza od pecetowskiej.

### SYMULATOR PŁYWAJĄCEGO SKŁADU RAKIET

Według doktryny NATO krążowniki klasy AEGIS są tarczą zespołów nawodnych. Grupa programistów z ***Time Warner*** pozwala Ci wcielić się w dowódcę okrętu tej klasy. Symulator zawiera dużo poprawnych historycznie scenariuszy i bazuje na danych będących do niedawna tajemnicą wojskową. Gra pt. **Aegis - Guard of the Fleet** jest z pewnością wyzwaniem dla wszystkich miłośników symulacji morskich. Potrzebny będzie PC CD- ROM i 20 mega na twardzielu!

### LUNICUS

...reklamowany jest jako najszybsza gra na CD- ROM. Wygląda to jak ***Wolfenstein*** w grafice wektorowej. Towarzyszącej opowieści nie ma sensu przytaczać, bo i tak wszystko sprowadza się do strzelania w co tylko wlezie. Wystarczy posiadać Macintosha lub PC (pod Windows).

### CHUCK RALLY

Rally? Chodzi o symulację? Samochodu? Nie tyle samochodu, co motocykla z przyczepką. Konstrukcja drewniana, zaś koła wyciosane z kamienia. Jedzie, i to jak! Przecież za kierownicą siedzą Chuck i jego mały synek. Gdy tylko ktoś próbuje ich wyprzedzić, dostaje po łbie tęgą maczugą. Co za wyścig! Grafika na wzór wydanego ostatnio "**Rally**". Niestety, na razie tylko na Mega CD.

### FREELANCER

Pod tym tytułem kryje się kolejna gra na wzór **Dooma**. Tym razem bawić się będą tylko posiadacze PC CD ROM. Dlaczego? Gra ma być ooogromna, a Ty, pod postacią uzbrojonego po zęby (?) robota, spotkasz się w oko w oko z mnóstwem różnorakich potworów i maszyn, które jak zwykle będziesz musiał... mówiąc krócej - seek & destroy.

### BLOODHOUSE AGAIN

Grupa robiąca do niedawna zwyczajne demka, wydała mutację Asteroida pt. **Stardust** (o tym każdy posiadacz Amigi już wie). W najbliższej przyszłości powinna pokazać się specjalna wersja tej gry dla konsoli CD32 (a może też A1200 HD). Trójwymiarowy korytarz przypomina czasami wnętrzności ludzkiego ciała z gry **Microcosm**. Jeśli chodzi o "dwuwymiar", poprawiono i tak doskonałą grafikę oraz dorzucono kilka innych scenariuszy-podkładów.

### JUŻ WKRÓTCE...

...pojawi się **Wing Commander III**. Na razie dane mi było oglądać jedynie same zdjęcia, jednak to co zobaczyłem, zrobiło na mnie wrażenie. Jeśli przeczucie mnie nie myli, to o tej grze będzie bardzo głośno.

### KULAJ DUSZA, PIEKŁA NIE MA

**Arcade Pool** wciąż na topie, a grupa ***Team 17*** chyba nie "imprezuje" z okazji swojego sukcesu. Chłopaki szykują kolejny hit, a co ciekawsze - również z udziałem kulek. No, może przesadziłem, bo chodzi tylko o jedną kulę, za to dużą i ciężką! Jeśli jeszcze nie domyślasz się, o co chodzi, podpowiem. Kręgle! Ja już nadgarstek masuje i radzę Ci zrobić to samo.

### DZIKA PIŁKA

Po zabawnym **Crazy Football** firmy ***Millennium***, przyszła kolej na piłkę nożną. No i jest. Trochę przypomina Commando z elementami wolnej amerykanki, ale mimo wszystko piłka po boisku się toczy. W porównaniu z Crazy Football bardziej postawiono na zaplecze gry - można kupować i sprzedawać zawodników, zmieniać ustawienie, kupować broń... aby w końcu na murawie boiska stoczyć decydujący pojedynek - tratatata (amunicja na szczęście się nie kończy).

### TAŚMA PRODUKCYJNA

...firmy Dynamix jeszcze w tym roku obrodzi kilkoma pozycjami z gatunku science fiction. **Alien Legacy** będzie Cywilizacją w kosmosie, **Battledrome** będzie mutacją **Battletech**, zaś **Metaltech** będzie czymś w rodzaju **Battletech** z naciskiem na strategię. Ka-pe-wu?

### D-DAY - THE BEGINNING OF THE END

...czyli początek końca. Wydarzenia z roku 1944 są tematem najnowszej gry firmy ***Impression***, która na pierwszy rzut oka wygląda coś al'a **Blue & Grey**. Grafika i dźwięk dosyć marne, ale twórcy gry zapewniają, że ich nowy program to naprawdę kupa dobrej strategii.

### GULP

A co to za stwór? Mały, śliski, ma łuski i żyje pod wodą. Jeszcze nie "zajarzyłeś"? Ryba, tumoku. Tym razem za sprawą grupy ICE przedstawiciel tej grupy awansował na lemminga. No... tak jakoś. Też mnie to zdziwiło. Funkcje trochę inne, grafika jakaś taka bajerancka, a podczas gry to nawet Frankenstein mnie gonił (i tylko dwie kalorie). Poczekamy, zobaczymy i dokładnie opiszemy.

### SYMULACJA KOPANIA W PIŁKĘ

Amiga powróciła do łask firmy ***Infogrames***. Ich najnowszy produkt będzie wierną symulacją widowiska piłkarskiego, widzianego z punktu widzenia osoby trzeciej - ot, taki Michael Jordan in Flight. Niestety, bawić się będą tylko posiadacze "przyjaciółek" z kośćmi AGA (hmm).

### F1 GP 2

***Microprose*** szykuje następcę **Formuły 1**. Niestety, dużo na ten temat na razie nie wiadomo (informacja ta nie jest zresztą potwierdzona przez samą firmę - tzw. przeciek). Pewne jest tylko, że będzie się mogło bawić kilka osób równocześnie (serial link option).

### JOONGLE BOOK

...czyli Księga Dżungli. Tytuł ten widniał obok 11th Hour na ogromnej reklamie firmy Virgin podczas tegorocznych londyńskich targów ECTS. Będzie to kolejna przygodówko-platformówka na wzór klasycznej już gry **Aladdin**. Chuderlawy osiłek (?) przemierza dżunglę rozprawiając się przy okazji ze złośliwymi zwierzakami. Rewelacyjna animacja ruchów potrafi przyciągnąć każde oko. Na razie program szturmuje konsole, ale ***Virgin*** nie dementuje pogłosek o konwersji na Amisię.

### RZEŹNIA ŚMIERTELNIKÓW

Lada miesiąc na Amigę i PC pokaże się **Mortal Kombat II**. Poprzednie siedem postaci (którym dodano kilka ruchów) uzupełniono pięcioma nowymi "rzeźnikami". Dodano także ciekawe ruchy końcowe, np. zjadanie głowy, ćwiartowanie czy rozpruwanie flaków. I w ogóle, krew leje się strumieniami, więc bandaże na nic się nie zdadzą.

Opracował

**Ś.P. Benny Bill**





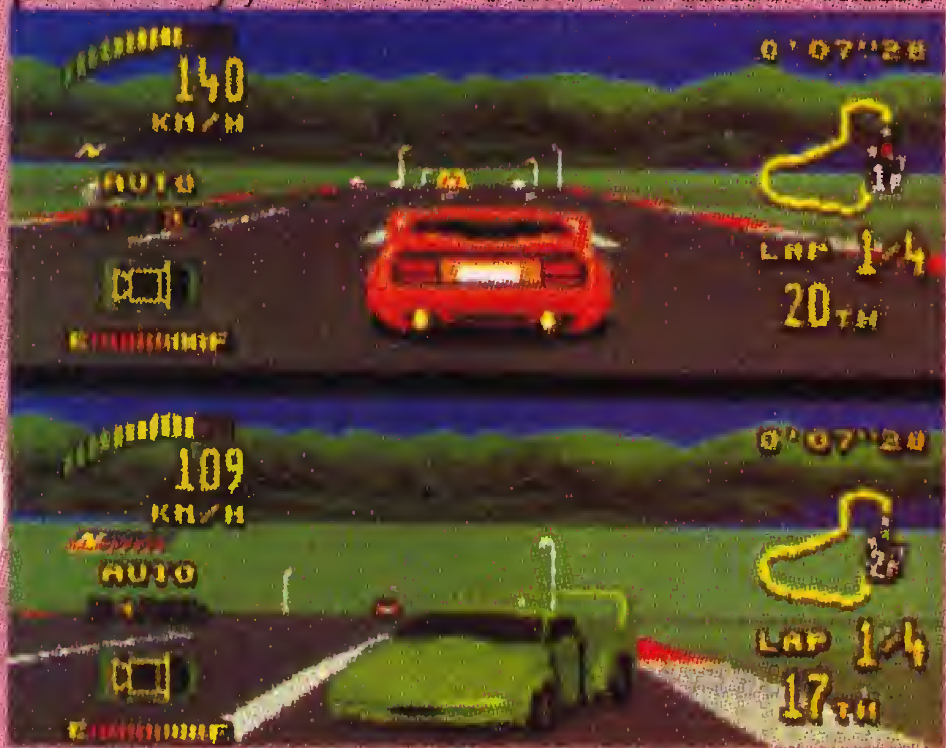
# TOP GEAR 2

AMIGA

## Gremlin

Wydaje mi się, że wrzesień ogłosimy miesiącem gier sportowych na Amigę. Piłkę nożną już mamy, a teraz w kolejce ustawiają się wyścigi samochodowe, które jak sama nazwa wskazuje - **TOP GEAR 2** - opracowane zostały na podobieństwo i obraz ***Lotusa***. Eh... wybaczcie, tak to niestety już jest, że wszystkie soccery porównuje się do ***Sensible Soccer***, podczas gdy wyścigi samochodowe nieodmiennie opisuje się w odniesieniu do ***Lotusa***.

Posiadacze Amig mogą czuć się nieco zdziwieni samą nazwą gry. Skąd ta dwójka? Przecież nigdy nie było części pierwszej. Firma **Gremlin** odpowiedzialna za całe to zamieszanie uprzejmie wyjaśnia, iż **Top Gear 2** to konwersja ***Top Gear 1*** z Super Nintendo i... to wszystko. Dziwne. Na szczęście reszta programu jest jak najbardziej w porządku, a nawet lepiej. **Top Gear 2** oferuje graczowi do pokonania ponad 60 misji rozrzuconych w 16 krajach. Zobaczysz więc piramidy, Monte Carlo i inne takie. Prawdziwa potęga programu leży jednak przede wszystkim w szybkości. Trasa wyścigu przesuwa się na ekranie z takim speedem, że mózg staje sztorcem, a oczy wychodzą z orbit. Tak przynajmniej twierdzi producent. Reszta w normie.



P.O.

# EMPIRE SOCCER'94

AMIGA

## Empire

Nie jestem zagorzałym zwolennikiem piłki nożnej, ani tym bardziej jej komputerowych odpowiedników. Według mnie wszystkie soccery to po prostu niezbyt udana próba przeniesienia do naszej Amigi rzeczywistości, która już sama w sobie nie jest zbyt udana. Listy przebojów wykazują jednak, iż komputerowy football cieszy się dużym zainteresowaniem graczy, co skwapliwie wykorzystują producenci software'u. Jeden z nich, firma **Empire**, wypuścił ostatnio na rynek program **EMPIRE SOCCER '94**, który ma szanse stać się małym przebojem w swojej kategorii. Nie wspaniała grafika, czy animacja jest jednak najmocniejszą stroną tej gry, lecz... dowcip. Programiści z **Empire** poniechali bowiem dokonania kolejnej, nieudanej prawdopodobnie, próby pobicia ***Sensible Soccer*** i zaatakowali z innego kierunku. Bananowy kop, Super dryblig, Strzał z biodra, czy też Extra Speed to tylko niektóre z technik używanych przez piłkarzy w **Empire Soccer**. Nie będę tłumaczył, co te nazwy oznaczają w praktyce, zabawa jednak zapowiada się przednia. W programie znajdziesz 32 drużyny, z których każda prezentuje nieco inny sposób gry. W każdym razie swoje własne Mistrzostwa Świata powinieneś rozegrać bez problemu.



P.O.

# PSYCHO PINBALL

AMIGA

## Codemaster

Niektórzy nie wiedzą chyba, kiedy skończyć. To bardzo ogólne stwierdzenie odnosi się do firmy **Codemaster**, która proponuje kolejny wystrzałowy, wspaniały, niespotykany i jedyny... pinball pt. **Psycho Pinball**. Już widzę te znudzone miny. Ilość kolejnych wersji fliperów jest w tej chwili tak olbrzymia, że przerasta go chyba tylko zalew footballi. Poza tym trudno okazać choć szczyptę zainteresowania nowym przedstawicielem z tego gatunku, który nie wnosi właściwie niczego nowego.

Przyjrzyjmy się mimo wszystko temu programowi. **Psycho Pinball** oferuje 5 stołów, z których każdy posiada inną myśl przewodnią: Dziki Zachód, kosmos itp. Niestety, nie jest to żadna nowość. Co powiesz jednak na trzy bile toczące się jednocześnie po stole? A na ukryte na każdej planszy subgry. Przyznaję, że te ostatnie nie są zbyt, ale zawsze to jakaś dodatkowa rozrywka. Mimo to takie zabiegi nie uratują chyba tego programu i **Psycho Pinball** nie będzie milowym krokiem w dziedzinie komputerowych fliperów.



P.O.

# KID VICIOUS

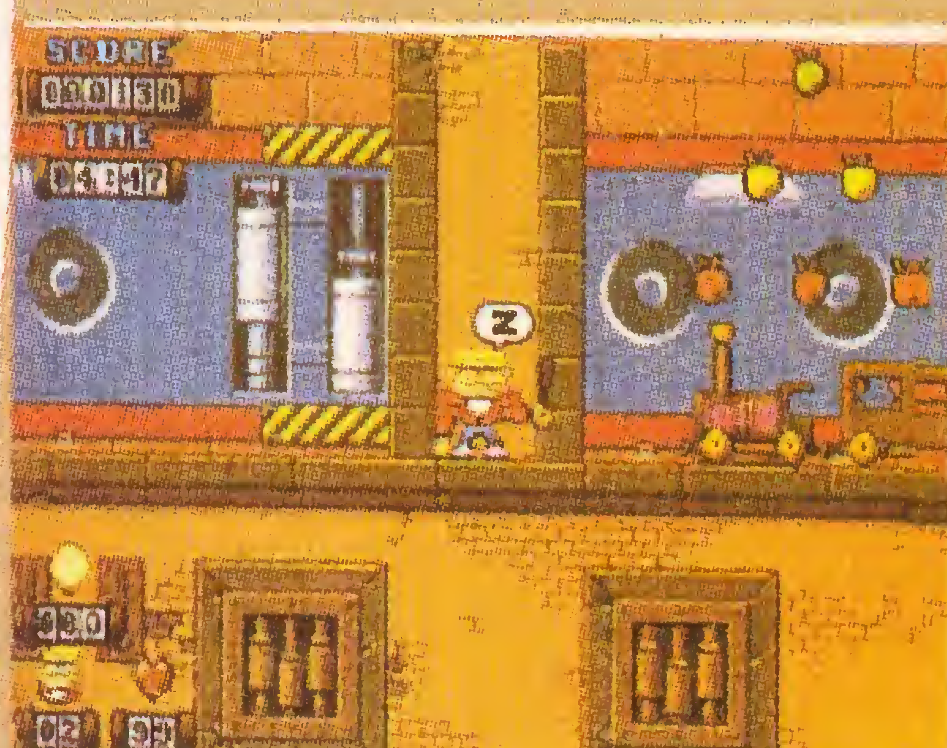
AMIGA

## Ocean

Od jakiegoś czasu wśród programistów daje się zauważyć dziwna moda tworzenia na Amigę niezliczonej ilości gierek, że tak powiem, na pół głupawych (czyżby pod ich stertą miała Amiga zginąć?). Do ich grupy należy z pewnością właśnie **Kid Vicious** firmy **Ocean**. Jeśli chodzi o gatunek gry, to jest to typowa platformówka. Na dodatek, o zgrozo, jedyną rzeczą tak naprawdę w niej interesującą jest dołączona historia.

Zgodnie z życzeniem autorów tytułowy bohater to jaskiniowiec (to nic, że nosi dżinsy i T-shirt). Dobitnie świadczy o tym maczuga, którą trzyma w dłoni. Pewnego dnia został on wessany przez tajemniczy wir pochodzący z innego wymiaru i wyrzucony w innym świecie. Teraz musi przedostać się przez 4 levele platform po 200 screenów każdy, a wszystko tylko po to, aby szczęśliwie dobrnąć do końca. Całość została zamieszczona tylko na czterech dyskach, albo aż na czterech - w zależności, jak się podchodzi do tego typu gier. Poza wielkością gra ma jeszcze jeden atut - jest niesamowicie szybka.

Podsumowując, ukończenie jej jest niemożliwe. Powodzenia.



P.O.



# WING COMMANDER 3

IBM

**Origin**

Koszt produkcji średniej jakości gry na PC wynosi obecnie kilkaset tysięcy dolarów. A co powiecie o grze, na którą do tej pory wydano już ponad 4 miliony? Na dodatek wcale nie jest pewne, czy całkowite koszty produkcji zamkną się w tej i tak już niebagatelnej sumie, gdyż prace trwają nadal. Cel tych wysiłków jest jednak nie byle jaki, gdyż mowa tutaj o trzeciej części **Wing Commandera**. Pod względem rozmachu, który towarzyszy tworzeniu tego programu, jest to niewątpliwie największe przedsięwzięcie w historii gier komputerowych. Prace nad grą przeniesiono nawet do Hollywood, gdyż tam łatwiej było nakręcić setki animowanych sekwencji użytych później w grze. Do wystąpienia w nich zaproszono takie gwiazdy, jak: Mark Hamill, John Rhys-Davis (Kopalnie króla Salomona) i Malcolm McDowell (Mechaniczna pomarańczarnia).

Od strony technicznej **Wing Commander 3** prezentuje się równie wspaniale: grafika w standardzie SVGA, do perfekcji dopracowana sztuczna inteligencja walczących z Tobą statków kosmicznych Kilrathi, a wszystko to przy zachowaniu pełnej płynności animacji. Oczywiście wymagane są odpowiednie warunki sprzętowe. Autorzy przewidują, iż 486 DX2 powinno wystarczyć, choć lepsze byłoby z pewnością Pentium!



P.O.

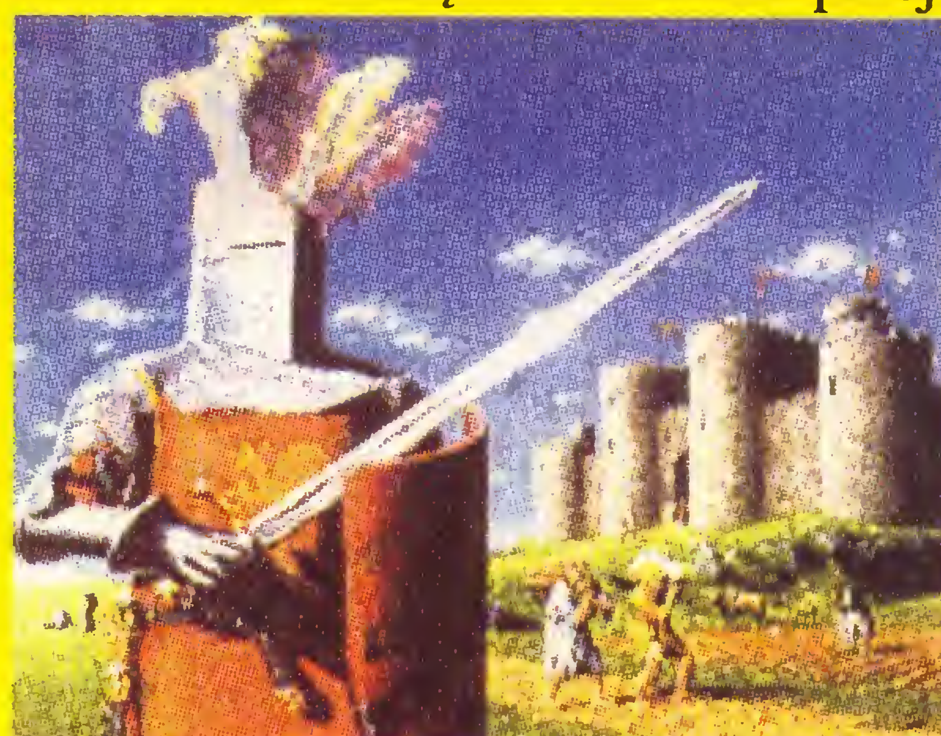
# LORD OF THE REALM

IBM

**Impressions**

Jeśli słowo "strategia" sprawia, iż natychmiast zapadasz w sen, lepiej nie czytaj tego, co jest napisane poniżej. **Lords of the Realm** mało znanej firmy **Impression** jest bowiem chyba najbardziej strategiczną grą tego roku. Rzecz dzieje się w średniowiecznej Anglii, a ściślej mówiąc tuż po zdobyciu wyspy przez Normanów. Pozycja króla nie była wówczas silna. Praktyczną władzę sprawowali lokalni przywódcy. Ty wcielasz się w postać jednego z nich. Zaczynasz, jak to zwykle bywa w takich grach, od małego obszaru, a Twoim celem jest oczywiście tron i panowanie nad całym królestwem. To wymaga jednak dużego wysiłku, gdyż Twoje obowiązki są bardzo rozległe, poczynając od projektowania i budowy zamków, poprzez stawianie kopalń, zapewnienie poddanym żywności, handel, a na prowadzeniu bitew i zdobywaniu nieprzyjacielskich zamków kończąc. Jeśli ten zestaw czynności zmroził Ci krew w żyłach, nie martw się. Nie lubisz rolnictwa? Żaden problem, zmieniasz jeden parametr i niewdzięczne zadanie przejmuje komputer.

**Lords of the Realm** to oprócz wspaniałej strategii również całkiem niezła 256-kolorowa grafika, animowane sekwencje filmowe oraz bardzo dobry dźwięk. Polecam strategom.



P.O.

# LEMMINGS III

IBM

**Psygnosis**

Wiadomość, iż **Psygnosis** zamierza po raz kolejny zająć się swoim ulubionym tematem, czyli wesołą bandą Lemmingów, z pewnością ucieszy wszystkich wielbicieli tych sympatycznych gryzoni. Wątek główny **Lemmings 3** nie powinien nikogo zdziwić, gdyż jest on po prostu taki sam, jak w częściach poprzednich. Twoje zadanie nadal będzie więc polegało na przeprowadzeniu grupy Lemmingów od punktu startu do wyjścia, tak aby bezpiecznie ominęły one dziesiątki różnych pułapek. Różnica leży przede wszystkim w grafice. **Lemmingi 3** są trójwymiarowe! I efekt tego zabiegu jest wprost niesamowity. Zamiast statycznego, dwuwymiarowego obrazu, do którego jesteś przyzwyczajony, masz teraz możliwość swobodnego przemieszczania kamery po całym poziomie, przyglądania się pracującym, pełnoekranowym Lemmingom , a także powiększania i zmniejszania obrazu. Ta cała trójwymiarowość sprawiła ponadto, iż stało się możliwe zastosowanie zupełnie nowych pułapek, z którymi wcześniej nigdy jeszcze się nie spotkałeś. Dla ułatwienia gry zredukowano liczbę czynności, które Lemmingi potrafią wykonać, tak że w sumie sprawowanie kontroli nad nimi jest niemal intuicyjne. Podsumowując, **Lemmings 3** staną się prawdopodobnie kolejnym hitem sezonu.




P.O.

# CREATURE SHOCK

IBM

**Virgin**

W zasadzie wszystko o tej grze dałoby się streścić w słowach: "**Creature Shock** firmy **Vigin** to kolejny naśladowca *Dooma*". W tym momencie wszyscy wiedzieliby już, czego można oczekiwać po tej grze, a ja spokojnie mógłbym przestać pisać. Niestety, muszę zapełnić tekstem całą przestrzeń przewidzianą pod tę zapowiedź i nie ma od tego odwołania (choć jest ona niemal taka sama, jak pierwowzoru). Mamy więc rok 2023, czy coś koło tego, na Ziemi panuje głód, chłód i zaraza, a gdzieś na horyzoncie majaczy się już III wojna światowa (co jest i tak bardzo optymistyczną datą). Chcąc zaradzić katastrofie, co bardziej bogate państwa wspólnie zbudowały za milony dolarów statek SS Amazon i wysłały go w przestrzeń na poszukiwania nowego domu. Na orbicie Saturna został on jednak nieoczekiwanie zaatakowany przez Obcy pojazd. Jako członek wyborowego oddziału komandosów musisz odnaleźć zaginiony statek, a następnie zbadać, co się stało na jego pokładzie. To, jak z doświadczenia wiemy, nieodmiennie wymaga natomiast baaardzo dużego karabinu. Koniec opisu.

Posiadaczy CD-Romów ucieszy fakt, iż **Creature Shock** przeznaczony jest właśnie na CD. Niestety, nic nie wiadomo o wersji dyskowej i tak już chyba zostanie.



P.O.






## Producent: Horror Soft

**Waxworks**, czyli **Woskownia**, to kolejna gra firmy **Horror Soft**. Jeśli oglądałeś film pod tytułem "Galeria Prac Woskowych" (czy też "Gabinet Figur Woskowych"), domyślasz się zapewne, na jakim pomyśle opiera się gra. Wchodząc w sceny zrobione z wosku, przenosisz się w czasie i przestrzeni w te miejsca, które obrazują. Tak się przedstawia główna koncepcja gry, lecz jak to wygląda w całości? A więc...

W spadku po swoim zmarłym wuju otrzymujesz Galerię Prac Woskowych. Gdy przybywasz na miejsce, wita Cię tajemniczy i przerażający kamerdyner. Przekazuje Ci kryształową kulę, którą także odziedziczyłeś. Okazuje się, że za pomocą kuli możesz się skontaktować ze zmarłym wujem! Dzięki niej dowiadujesz się, że dawno temu na Twoją rodzinę spadła klątwa, rzucona przez wiedźmę. W efekcie w Waszej rodzinie co jakiś czas rodzą się bliźniaki - zły i dobry. Złe bliźniaki to prawdziwe demony, które zostałe poświęcone Belzebubowi - opowieści o ich zbrodniczych czynach przetrwały do dziś. Ty jesteś dobrym bliźniakiem i aby odwrócić klątwę, musisz pokonać czterech złych bliźniaków i wiedźmę. Wchodząc kolejno w każdy z czterech światów, wcielasz się w postać dobrego bliźniaka z okresu, który przedstawia scena woskowa. Masz do wyboru cztery światy:

1. Piramida w starym Egipcie, gdzie zły bliźniak uwięził księżniczkę.
2. Cmentarz, gdzie zły bliźniak stworzył zombie.
3. Londyn za czasów Kuby Rozpruwacza (to on oczywiście jest złym bliźniakiem).
4. Kopalnia opanowana przez rośliny-mutanty.

Więcej na ich temat dowiesz się, czytając tabliczki nad scenami.

Kolejność przechodzenia światów jest dowolna. W każdym z nich korzystaj z załączonej do opisu mapy (chyba że chcesz grać sam, co się zresztą chwali). Pamiętaj, że zawsze możesz się kontaktować się ze swoim wujem za pomocą kuli. Jego rady będą bardzo pomocne. Choć łączność ze światem zmarłych wyczerpuje Twoje siły psychiczne, to jednak w praktyce okazuje się, że tylko w niewielkim stopniu, więc kontaktuj się z wujem raczej często.

Program jest bardzo podobny do *Elviry* (w końcu grę zrobiła ta sama firma), stąd też handlarze z miejsca ochrzcili go Elvirą III, co jest oczywistą bzdurą. Przede wszystkim kierowanie bohaterem zostało trochę ulepszone i teraz możesz poruszać się także za pomocą strzałek ukazujących się na ekranie głównym (podobnie jak w ABANDONED PLACES II). Poza tym, gra pod względem grafiki jest po prostu wspaniała. Fascynująca fabuła i doskonała grafika, to główne jej atuty. Muzyka jest tylko niezła, a czasami nawet przynudzająca. Autorzy na szczęście pomyśleli o tym i można ją wyłączyć, naciskając klawisz M.

Moja wersja **Waxworks**, jak głosiły dumnie napisy na czołówce, była "80% Polish". G... prawda! Tekstów po polsku jest około 50%. Wolałbym zresztą, aby wszystko było po angielsku. "Tłumacz" zamiast przekładu angielskich tekstów, wstawił swoje, które są po prostu groteskowymi przekręceniami oryginalnych i często NIE MAJĄ W OGÓLE SENSU! Czasem zdrowo się nagłówkujesz, zanim się domyślisz, o co w tym biega. "Tłumacz" z **Waxworks**, zdecydowanie pobił "talentem" człowieka, który z niemal równym powodzeniem zepsuł ***Elvirę II***.

Na koniec wstępu jeszcze jedna uwaga, gra nie jest całkiem idiotoodporna i czasami nerwowe naciskanie klawisza myszki może doprowadzić do zawieszenia komputera (szczególnie w kopalni). Nagrywaj więc grę, jak często możesz.

Wiesz już chyba wszystko. Przejdźmy więc do sedna sprawy.

### SCENA PRZEDSTAWIAJĄCA KSIĘŻNICZKĘ W SARKOFAGU

Wejdź do pokoju po prawej stronie. Wyjmij nóż z pleców architekta i papier, który ma pod głową. Zabierz wszystko z biurka, zbadaj wszystkie naczynia i zabierz je (powinieneś znaleźć odważnik). Nie zapomnij o naczyniu pełnym oleju. Ze skrzyni zabierz skarabeusza. Weź także papirus. Porozmawiaj z wujem. Zabierz cały piasek z tego poziomu oraz kamerton (jest strzeżony przez kapłana). Od pokonanych strażników zabierz miecz, a następnie włócznię. Idź do drugiego pokoju, weź tabliczkę i odważnik. Idź do przejścia na drugi poziom. Szklaną ścianę rozwal kamertonem. Uważaj na sznurki - jeśli na nie wejdziesz, wpadniesz w pułapkę. Nie możesz też ich przecinać. Jedynym rozwiązaniem jest je ominąć.

Wejdź na drugi poziom i wpisz liczby (zgodnie z ruchem wskazówek zegara): 6, 2, 0, 5, 6. Idź po młotek i odważnik. Po drodze uważaj na pułapki. Gdy nadepniesz na fragment podłogi, która uruchomi mechanizm wypuszczający na Ciebie kulę, schowaj się w bocznej odnodze korytarza i poczekaj aż kula przeleci. Wróć na pierwszy poziom i przewróć kołek (ukaże się przejście na drugim poziomie). Idź na drugi poziom i znajdź wazę z ludzkimi wnętrznościami, tabliczkę i następny kamerton.

Wróć na pierwszy poziom, do jeziorka. Na brzegu rozbij wazę i cofnij się. Gdy krokodyl wyjdzie na brzeg - zabij go. Napełnij wszystkie naczynia wodą i idź na drugi poziom.

Idź do miejsca, gdzie przejścia blokują rozpalone węgle i wylej na nie wodę. Poziom kończy prosta zagadka, woda musi się nalać do naczynia z innym znakiem niż reszta.

Na trzecim poziomie rozbij ścianę kamertonem, wróć na poziom drugi i przewróć kołek (otworzy się przejście na trzecim poziomie). Na trzecim

OPISY



poziomie zabierz tablicę. Znajdź pokój z wiszącym dzbanem i wsyp do niego piasek. Gdy to zrobisz, otworzą się drzwi i weźmiesz kolejny kamerton. Znajdź kamień i wrzuć go do pokoju. Gdy zdezaktywujesz pułapkę, zabierz łuk i strzałę. Tradycyjnie wycofaj się i przewróć kołek.

Idź na czwarty poziom. Weź kamerton i wróć na trzeci poziom.

Rozbij resztę szklanych ścian i weź ostatni kamerton. Przed przepaścią użyj łuku i przejdź na drugą stronę. Przewróć kołek i idź do sali znaków. Na podłodze w tej sali znajdują się znaki. Musisz stawać tylko na znakach życia. Znaki śmierci masz napisane na kartce wyciągniętej spod głowy martwego architekta na pierwszym poziomie.

Idź na piąty poziom. Tutaj ogarnie Cię trujący dym. Obróć się do ściny, a zobaczysz swoje odbicie. Szybko użyj któregoś z kamertonów. Jeśli nie zadziała, to próbuj aż do skutku. Znajdź trupa artysty i zdejmij z niego amulet. Idź do drugiego pokoju i sprawdź ściany. Gdy znajdziesz tę pustą, używając opcji walki wybij w niej dziurę. Wejdź do środka, podejdź do ściany, rzuć pojemnik z oliwą i podpal go. Weź tablicę i uciekaj stąd. Podejdź do ściany, gdzie leży artysta i powtórz operację. Wejdź na górę i tam musisz ułożyć tabliczki, tak aby otworzyły się drzwi. Niestety, nie znalazłem innego sposobu, jak metoda prób i błędów (a kombinacji jest wiele).

Udaj się na szósty poziom. Idź do lewego pokoju i weź odważnik. Podejdź do sarkofagu i otwórz go za pomocą skarabeusza. Gdy księżniczka wyjdzie, zajrzyj jeszcze raz i weź odważnik. Podejdź do wagi i ustaw odpowiednio odważniki, a otworzą się drzwi. Zabij głównego kapłana (czyli złego bliźniaka) i podejdź do posągu Anubisa. Spójrz do góry i włóż amulet w otwór. Popchnij figurkę na dole posągu i wejdź do środka.

Tak oto ukończyłeś jeden z czterech etapów gry (a właściwie pięciu).

## SCENA PRZEDSTAWIAJĄCA ZOMBIE NA CMENTARZU

Na tym małym cmentarzu zły bliźniak, Vladimir, ożywił ciała zmarłych ludzi, którzy nie mogą teraz zaznać spokoju prawdziwej śmierci.

Porozmawiaj z wujem, a dowiesz się wielu rzeczy.

Na początku weź sierp od leżącego nieopodal grabarza i użyj go. Pokonać zombie jest niełatwo - w końcu są to żywe trupy. Możesz je zabić, obcinając im najpierw ręce i dopiero potem atakując głowę. Poszukaj dziury w ogrodzeniu i wyrwij kawałek pręta. Za jego pomocą otworzysz rodziny grobowiec. Porozmawiaj z przodkami w pierwszej i drugiej trumnie od lewej. Nie zaglądaj do trumny z napisem "ostatni" (dla przypomnienia - TY jesteś ostatni z rodu)!

Znajdź na mapie miejsce, gdzie leży martwa dziewczyna i pójdź tam. Z ciała dziewczyny wyrwij serce, posłuży ono Twojemu wujowi do stworzenia czaru leczniczego, ale użyj go tylko w ostateczności!

Znajdź na mapie kołek, idź tam i weź go. Naostrz kołek za pomocą sierpa. Przyda Ci się w walce z wampirem - strażnikiem Vladymira.

Idź do kościoła i podejdź do ołtarza. Gdy pojawi się wampir, użyj kołka. Weź chleb i wróć do rodzinnego grobowca. Spraw, aby dusze Twoich przodków wniknęły w Twoją magiczną kulę.

Wróć się do kościoła. Podejdź do rzeźby i przekręć jej głowę. Podejdź do drzwi, które dotychczas były zabezpieczone przed wejściem i idź na górę. Gdy znajdziesz się na szczycie wieży dotknij Vladymira.

I to już koniec misji w tym świecie.

## SCENA PRZEDSTAWIAJĄCA KUBĘ ROZPRUWACZA I JEDNĄ Z JEGO OFIAR

Ten poziom jest szczególnie trudny, ponieważ Twoje podobieństwo do Kubusia jest ogromne. Złapany przez ludzi lub policję zostaniesz zabity na miejscu lub powieszony trochę później (co na jedno wychodzi).

Gdy tylko się pojawisz w Londynie, nie trać czasu na zabitą kurtyzanę, tylko podnieś jej torebkę i uciekaj z tego miejsca. Wyjmij z torebki pieniądze i pamiętnik. Przeczytaj pamiętnik.

Znajdź linę (wszystkie miejsca zaznaczone na mapie) i wejdź na dach sklepu krawieckiego. Przywiąż linę do komina i zejdź na dół.

Z kancelarii adwokackiej zabierz plan miasta, list i klucz. Na samym dole znajdziesz kamizelkę, marynarkę i kapelusz (wybierz odpowiednie). Przebierz się w te rzeczy. Teraz możesz pokazać się w miejscach publicznych jednak policjanci i patrole nadal rozpoznają w Tobie Kubę Rozpruwacza.

Idź na przystań. Na pomoście znajdziesz deskę. Wróć z nią do miasta.

Przełóż deskę przez dziurę pomiędzy domami na dachu. Przejdź na drugą stronę i przez okno dostań się do domu klucznika. Zejdź na sam dół. Koniecznie zabierz klucze, ołówek oraz resztę gratów. Za pomocą ołówka odczytaj brakującą stronę w pamiętniku, a dowiesz się, że w sprawę zamieszana jest następna prostytutka - Molly Parkin.

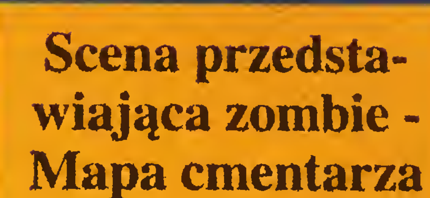
Idź teraz do apteki, ale po drodze zabierz mięso z tyłów sklepu rzeźnika. W aptece znajdź tabletki usypiające (Nie cyjanek! Zabicie psa = koniec gry. W grze pełnej porżniętych trupów ludzi, autorzy zadbali o biedne zwierzątko...) i użyj tego z mięsem.

Idź do sklepu pilnowanego przez psa. Gdy znajdziesz się w pobliżu, poczekaj chwilę. Powinien ukazać się napis, że policjanci poszli gdzie indziej. Podejdź do drzwi i wejdź na beczkę. Rozlegnie się głośne warczenie



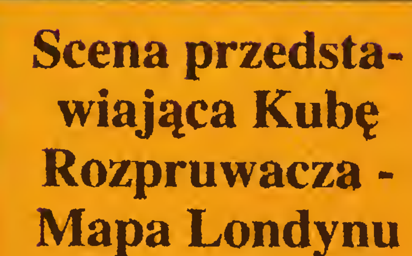

OPISY



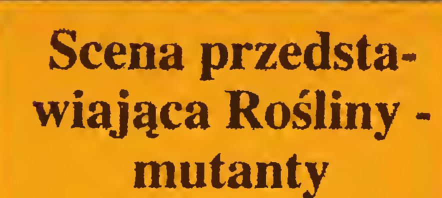
### Scena przedstawiająca zombie - Mapa cmentarza

1. Start
2. Grobowiec
3. Kościół
4. Pręt
5. Serce



### Scena przedstawiająca Kubę Rozpruwacza - Mapa Londynu

1. Apteka
2. Lina
3. Sklep
4. Wejście na dach
5. Bar "Black Bull"
6. Żarcie dla psa
7. Wyjście na przystań
8. Magazyn z herbatą
9. Kuba Rozpruwacz
10. Bar "Ship Inn"
11. Mieszkanie Molly Parkin



### Scena przedstawiająca Rośliny - mutanty

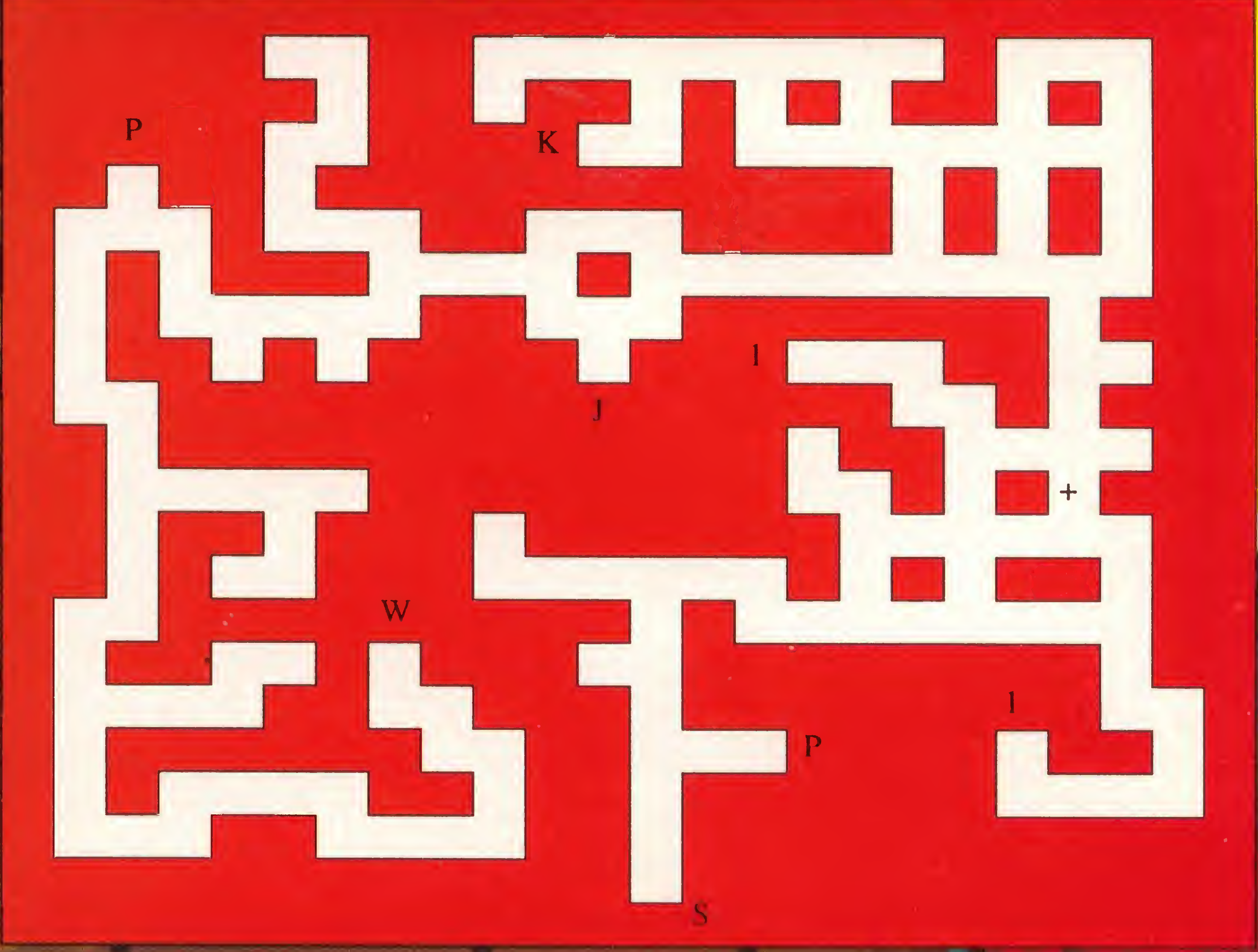
1. Ubrania ochronne, maski, butelki z benzyną
2. Belka
3. Kable
4. Martwy lekarz
5. Żołnierz, lekarz, elektryk
6. Kilof
7. Maska i butla
8. Łopata
9. Generator
10. Detonator i dynamit
11. Wiertarka i wiertło
12. Potwór



**Scena przedstawiająca księżniczkę w sarkofagu**

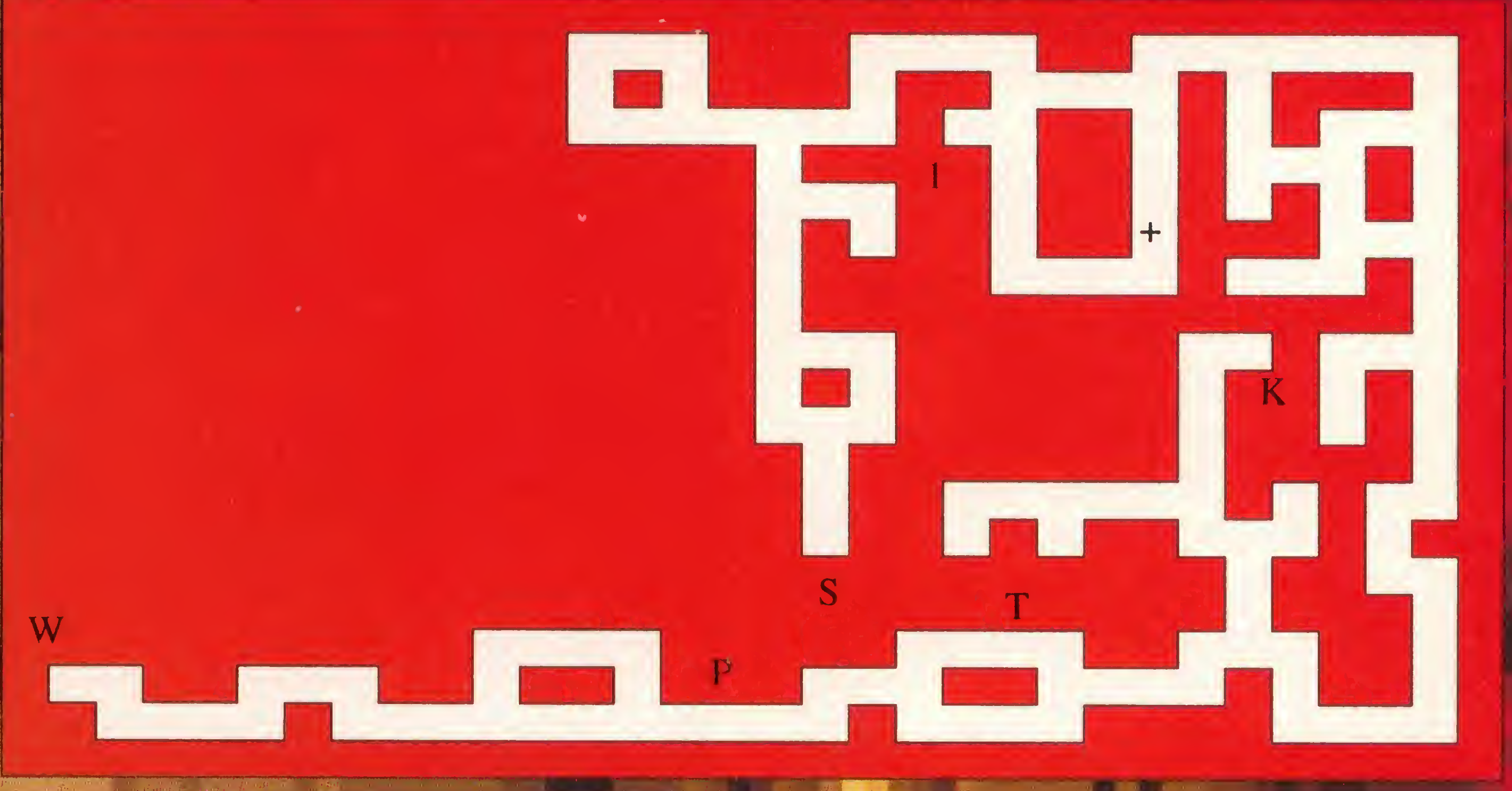
**Poziom pierwszy**

- +. Belka
- I. Piasek
- K. Kamerton
- P. Pokój
- S. Start
- W. Wyjście
- J. Jeziorko




**Pziom drugi**

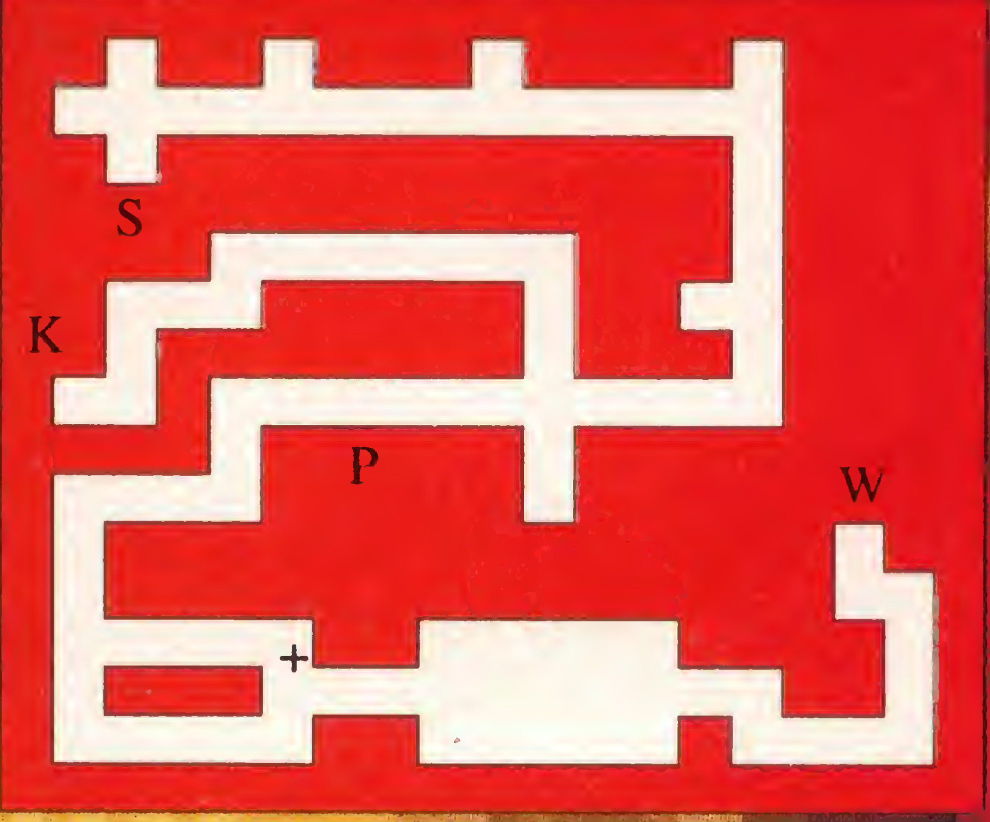
- +. Belka
- K. Kamerton
- T. Tablica
- S. Start
- W. Wyjście
- 1. Młotek i odważnik
- 2. Wnętrzności
- P. Przeszkoda




**Poziom trzeci i czwarty**

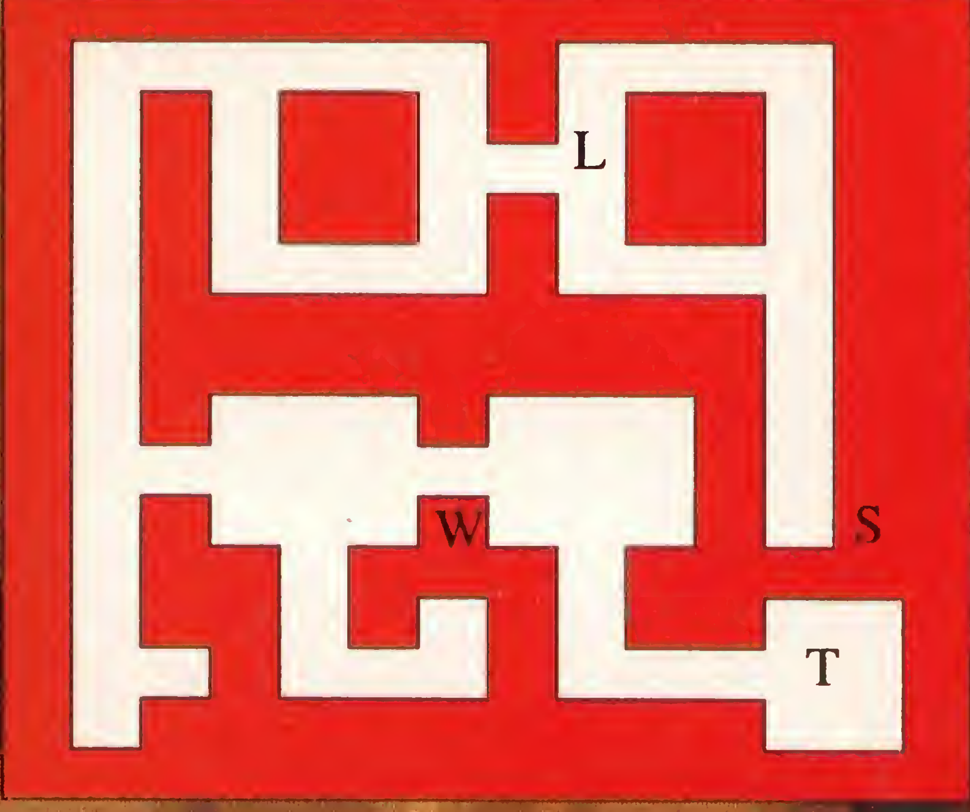
- +. Belka
- K. Kamerton
- T. Tablica
- D. Dzban
- W. Wyjście
- 1. Kamień
- 2. Łuk i strzała
- P. Przepaść




**Poziom piąty i szósty**

- L. Lustro
- T. Tablica
- W. Wyjście
- S. Sarkofag










(gdy grałem w ten etap późno w nocy, pomimo iż byłem na to przygotowany, przy warknięciu psa podskoczyłem na krześle) i Twoim oczom ukaże się groźna bestia. Rzuć psu mięso i odsuń zasuwę. Ze sklepu zabierz naboje, strzelbę, gwizdek i resztę rzeczy. Odsuń ubrania, otwórz sejf i zabierz złoty zegarek.

Idź do baru Black Bull i porozmawiaj z barmanem. Uwaga, rozmowę należy prowadzić ostrożnie; najlepiej na początku zamówić piwo (pamiętaj by wyjąć pieniądze z torby zabitej prostytutki). Dowiesz się, że ten pan obok Ciebie to kieszonkowiec. Porozmawiaj z pimpem. W zamian za zegarek namów złodzieja, aby ukradł Ci notatnik pimpa z adresami "dziewczynek". Znajdź adres Molly Parkin i idź tam.

Na kominku znajdź list i przeczytaj go.

Idź do baru na przystani i porozmawiaj z barmanem o Molly. Daj mu list. W zamian za wiadomość, gdzie Molly ma się spotkać z Rozpruwaczem, zażąda herbaty, którą Ty masz ukraść. W tym celu da Ci łom.

Gdy wyjdziesz z baru zorientujesz się, że ulice zablokowane są przez jakieś szumowiny. Możesz teraz albo wystrzelić ze strzelby, albo zagwizdać i uciekać w drugą uliczkę. Nie podchodź do nich za blisko, bo Cię spiorą i okradną. Jeśli zrobisz to odpowiednio, gliniarze zgarną żuli i będziesz miał wolną drogę.

Idź do magazynu, znajdź skrzynkę z herbatą i otwórz ją łomem. Zanieś herbatę barmanowi. Da Ci klucz do magazynu, gdzie znajdują się Molly i Kubuś. W środku porozmawiaj z Molly i wyjdź na przystań. Walka z Kubą jest bardzo efektowna, ale prosta.

W ten sposób skończyłeś kolejną misję.

### SCENA PRZEDSTAWIAJĄCA KOPALNIĘ OPANOWANĄ PRZEZ ROŚLINY MUTANTY

Porozmawiaj z profesorem w windzie. Zabierz mu śrubokręt i zapalniczkę. Z windy zabierz rozpylacz chemicznej substancji. Można go później dwukrotnie uzupełnić benzyną z generatora i raz (w niewielkim stopniu) benzyną z butelki. Uwaga, nie marnuj ani jednego strzału! Rozpylacza używaj do walki z mutantami i do zabijania macek potwora.

Znajdź drąg i połóż go na tory pomiędzy pierwszym korytarzem po lewej a pierwszym korytarzem po prawej.

Idź prosto torami, aż wyjedzie wagonik. Cofnij się za blokadę i gdy wagonik się zatrzyma, wyjmij ze środka stalowy pręt.

Wróć do lewego korytarza i weź maskę, butlę do spawania oraz kilof. Idź po łopatę, po prawej stronie korytarza jest opalony słup. Zeskrob z niego węgiel (dwa razem). Weź łopatę. Uwaga! Łopata i kilof teoretycznie służą do walki z mutantami, ale pokonanie tą prymitywną bronią choćby jednego stwora (no, dwóch) uznaję za wyczyn.

Teraz idź po palnik i do trupa inżyniera, przy którym znajdziesz skrzynkę z narzędziami i chustkę do nosa. Znajdź ciało górnika, weź wiertarkę oraz przeszukaj pobliskie ściany, ponieważ w jednej z dziur znajduje się wiertło. Znajdź korytarz ze zerwanymi kablami, które zabierz (dwa).

Idź teraz do klatki, gdzie widać było skrzynki (koło generatora). Przetnij kłódkę palnikiem, zabierz dynamit i detonator. Idź do klatki z ludźmi i otwórz ją. Porozmawiaj z kobietą (jest lekarzem), z żołnierzem i z elektrykiem. Nie rozmawiaj z mutantem, bo wezwie straże. Daj żołnierzowi co potrzebuje (dynamit, detonator, kable) i idź do trzeciej klatki. Weź dwa kombinezony, maski i dwie butelki z benzyną. Znajdź ciało lekarza i zabierz mu chustkę, apteczkę i klucz. Do wiertarki wlej jedną butelkę benzyny. Użyj węgla z chustką - otrzymasz prowizoryczny filtr do oddychania . Powstałe w ten sposób filtry połącz z maskami. Nałóż kombinezon i maskę.

Idź do żołnierza. Daj mu wiertarkę, wiertło, kombinezon i maskę. Żołnierz powie Ci, abyś go zaprowadził do monstrum.

Przed wejściem do sali zajętej przez potwora użyj pręta znalezionego w wagoniku (tylko nim można oślepić stwora). Gdy to już uczynisz, w każdej ze ścian zrób otwory. Gdy zrobisz to prawidłowo, żołnierz umieści dynamit i da Ci detonator.

Idź po lekarkę, daj jej apteczkę i idź z nią do profesora. Profesor powinien dać ci antidotum. Piszę powinien, bo mój profesor rękami i nogami zapierał się przed daniem mi go (oczywiście, po polsku). Jak się okazało, pomimo tego dał mi je. Dziękujemy Ci "tłumaczu"!

Zanieś anitdotum do elektryka. Wróć z nim do windy, a on naprawi układ sterowniczy. Zamknij drzwi zabezpieczające windę. Spójrz z bliska na układ sterowniczy, użyj detonatora i naciśnij górny przycisk.

Przeszedłeś do finału! Czeka Cię teraz walka z wiedźmą, która rzuciła klątwę na Twoją rodzinę. Od asystenta wuja dostaniesz: truciznę, która przemieniała ludzi w mutantów, pierścień nekromanty Vladimira, sztylet Kuby Rozpruwacza i amulet kapłana Anubisa. Załóż amulet i wejdź do ostatniego pokoju.

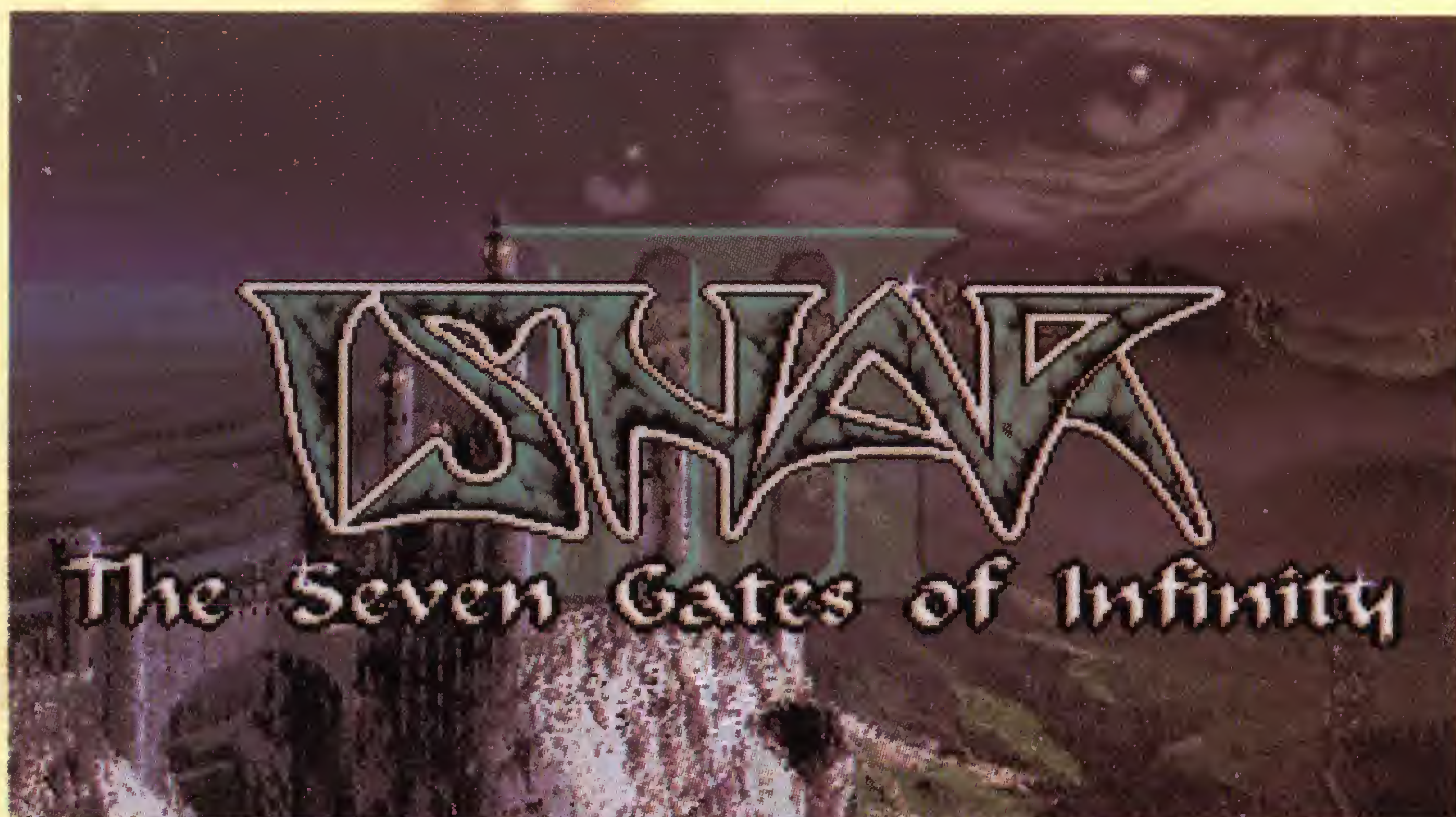



### FINAŁ

Po wejściu rzuć truciznę. Weź kuszę. Zdejmij amulet. Gdy pokaże się scena z czarownicą, szybko go nałóż. Gdy czarownica straci rękę i zmieni się scena, użyj kuszy. Gdy upadnie na ziemię, użyj sztyletu. Wuj przeniesie Cię do gabinetu, gdzie w kącie leży Twój brat Alex. Spójrz na niego i użyj pierścienia.

**Marcin Jaskólski**






## Producent: Silmarils/Daze

Tak, tak, to już nie przelewki, historia o **Ishar** stała się prawdziwą epopeą. Dla przypomnienia, wszystko zaczęło się w roku 1991 grą ***Crystals of Arborea***. Wówczas był to prawdziwy przełom w dziedzinie komputerowych rolplejów. I nie chodziło bynajmniej o fabułę, bo ta szczerze mówiąc nie była aż tak rewelacyjna, ale o sposób wykonania programu, a zwłaszcza o grafikę. Na tamte czasy porównywalna była tylko gra ***Fate***, niemniej ***Kryształy Arborei*** jakością grafiki oraz prostotą i pomysłowością obsługi przewyższały go o klasę. Tak więc przełom się dokonał. Po takim sukcesie nie wypadało wręcz zakończyć działalność. Idąc za ciosem ***Silmarils***, sprawca całego zamieszania, rok później (1992) wypuścił ***Ishar: Legend of the Fortress***. To, co wówczas zobaczyliśmy, przekroczyło chyba wszystkie nasze najśmielsze wyobrażenia (a wielu programistów z konkurencyjnych firm po prostu osiwiało). Programem tym ***Silmarils*** niewątpliwie nie tylko wyrobił sobie markę doskonałej grupy software'owej, ale wręcz stał się prawdziwym potentatem wśród twórców gier tego typu. Ale na tym wcale nie koniec, bo jak się wkrótce okazało, opowieść o walce Dobra ze Złem dopiero się zaczynała. W 1993, a więc po kolejnym roku, ukazał się ***Ishar 2: Messengers of Doom***. I znów poziom grafiki wszystkich zaskoczył. Gra była w tym aspekcie jeszcze lepsza - i to lepsza, niż obie poprzednie części razem wzięte plus kilka dungeonów i strategii. Na dodatek poszerzono znacznie fabułę, co sprawiło, że świat **Ishara** nabrał rozmachu. Popularność tego programu sięgnęła zenitu (i to nie tylko w Polsce). Sprawa zrobiła się poważna. I zyskowna. Na Zachodzie w takich sytuacjach wnioski są proste - jeśli się sprzedaje, to trzeba to ciągnąć (niestety, czasem nawet ze startą dla samego podmiotu). I tak oto, kontynuując tradycję corocznego ukazywania się nowej części serii, wydano właśnie **Ishar 3: the Seven Gates of Infinity**. Jako że sprawa jest, jak się rzekło, poważna, ***Silmarils*** postanowił tym razem podzielić ciężar odpowiedzialności, powierzając dystrybucję prawdziwemu potentatowi na rynku gier komputerowych, firmie ***Daze***; zresztą z korzyścią dla samej gry (spore pieniądze na reklamę).

Wypadałoby teraz powiedzieć kilka słów o samym programie, ale zanim to uczynię, chciałbym przypomnieć, co działo się w poprzednich częściach - tym bardziej, że historia ta stała się już naprawdę obszerna, a ma ona istotne znaczenie w najnowszej części.

Wiele lat temu istniała wyspa zwana Arboreą, na której Stworzyciel umieścił Cztery Kryształy Równowagi. Zapewniały one temu światu harmonię i pozwalały żyć trzem rasom - orkom, czarnym elfom i królewskim elfom - w zgodzie i pokoju. Ale stan ten nie trwał zbyt długo. Siły Chaosu, istniejące niemal tak długo, jak sam Stworzyciel, postanowiły zawładnąć tą krainą szczęśliwości. Wysłały w tym celu swego kapłana Morgotha, aby ukradł Kryształy i ukrył je, tym samym powodując rozpad boskiej równowagi. Tak Arborea została częściowo zatopiona, a orki i czarne elfy przeszły na stronę Zła. Na świecie zapanował Chaos. Na szczęście znalazł się śmiałek w osobie Jarela, księcia królewskich elfów, który wraz z wiernymi towarzyszami postanowił uratować swój kraj przed zagładą. Po wielu dramatycznych przygodach Morgoth został pokonany, a Kryształy odzyskane. Z chwilą umieszczenia ich w specjalnych wieżach z morza na powrót wyłoniła się Arborea. Jarela okrzyknięto wówczas królem, a nowe królestwo nazwano Kendorią. Nastał złoty wiek.

Po śmierci Jarela jego spadkobiercy zaczęli walczyć o tron, na skutek czego Kendoria rozpadła się na małe krainy. Dawna świetność wkrótce została zaprzepaszczona, a na świecie zapanowała anarchia. Tę "okazję" postanowił wykorzystać do swoich nikczemnych celów Krogh, pomiot zrodzony ze związku Morgotha i Morguli. Mieszkając w legendarnej twierdzy Ishar (co w języków elfów oznacza nieznana), uknuł plan podboju Kendorii. I pewnie ów plan byłby mu się udał, gdyby nie kolejny śmiałek, daleki potomek księcia Jarela, który dopadł go i pokonał w jego własnej siedzibie. Po raz kolejny siły Chaosu zostały wygnane z Kendorii.

Twierdza Ishar stała się wkrótce kulturalnym i intelektualnym centrum. Pod jej wpływami powstało nowe królestwo. Jego stolicą obrano miasto Zach's Island zbudowane od podwalin na wyspie o tej samej nazwie. Ponieważ w nowym państwie z każdym rokiem rozkwitał coraz większy dobrobyt, przybywało do niego coraz więcej osadników z dalekiej północy. Wśród nich znalazł się także Shandar, mag o potężnej mocy będący jednocześnie



OPISY





wyznawcą Chaosu. Zachowując incognito, osiedlił się on w stolicy i zaczął prowadzić na pół legalne interesy. Poza towarami, które miały być tylko przykrywką, sprzedawał także, a właściwie przede wszystkim, środki halucynogenne. Wkrótce Shandar stał się możną i wpływową osobistością w mieście i całym królestwie. Ponieważ ani na chwilę nie przestał być wierny siłom Chaosu, kiedy już było go na to stać, założył własną sektę Zła. Zbudował też świątynię, drugą twierdzę Ishar, która miała stanowić wyzwanie dla pierwszej Ishar. Celem Shandara oczywiście był nie tylko stan kapłański. Marzył on o podbiciu całego królestwa i założenia własnego imperium, Imperium Zła. Był bliski zwycięstwa, gdyż udało mu się zawładnąć niemal całą krainą. I wtedy na jego drodze stanął Zubaran, kolejny śmiałek będący uosobieniem mocy Dobra. Podczas gdy wypełniał on swoją uświęconą misję, Zach's Island została odbita przez braci Grimza i Grimla i uwolniona od wpływów Shandara. Pod nowymi rządami stolica zmieniła swoją nazwę na Koren Bahnir. To był początek końca szalonego maga. Po zaciętej walce został on pokonany na wyspie Olbara, w swojej twierdzyświątyni.

Tak kończy się *Ishar 2*. Dzięki swojej waleczności i odwadze, dotarłeś do samego jądra Zła i zniszczyłeś je ostatecznie. Ale czy na pewno? Otóż nie, i o tym właśnie opowiada **Ishar 3**. Ponieważ Shandar przewidywał taki rozwój wypadków (niegłupi z niego gość), daleko wcześniej przygotował sobie czar, który pozwoliłby przetrwać jego jaźni (duszy?) po śmierci ciała. Inaczej mówiąc, tak naprawdę pozbawiłeś go tylko cielesnej powłoki, czego zresztą można się było domyśleć, oglądając końcową animację w *Ishar 2*.

W trzeciej części Pan Chaosu znów pragnie powrócić i kontynuować dzieło zniszczenia. Aby do tego doszło, Shandar musi przybrać nową, fizyczną postać, a dokładniej mówiąc, wcielić się w kogoś żyjącego na planecie Ishar (bo także planeta nosi to miano). Tym kimś, według jego szalonego planu, ma być Wohratax, ostatni z rodu Czarnych Smoków.

Wohratax to żywa legenda. Pamięta jeszcze czasy, kiedy to 2000 lat wcześniej siły Chaosu zagrażały Białym Rycerzom. Używanie smoków w walkach nie było wówczas czymś niezwykłym. Dlatego cały jego smoczy ród stanął po stronie Zła i w jego imieniu ruszył do boju. W jednej z najkrwawszych ówcześnie bitew straty były tak wielkie, że wszyscy pobratymcy Wohrataxa zginęli. On zaś, w nagrodę za odwagę i poświęcenie, otrzymał od sił Chaosu nieśmiertelność.

Wohratax dysponuje dzisiaj niewyobrażalną mocą - Shandar dobrze o tym wie i właśnie dlatego wybrał jego osobę na swoją przyszłą inkarnację. Gdyby udało mu się zjednoczyć ze smokiem, byłby nieznisz-













czalny, a to oznaczałoby zagładę całego świata. Poczynił już wszystkie konieczne przygotowania i czeka tylko na ostatnie ogniwo magicznego zaklęcia - na koniunkcję planetarną czyli zrównanie słońca, planety Ishar i jej dwóch księżyców.

Aby zapobiec tej przemianie, będziesz musiał podjąć się niezwykłej wyprawy. Niezwykłej dlatego, że w większości stanowić ona będzie podróż w czasie. Używając Bram Nieskończoności, udasz się do różnych epok i w różne miejsca - a będą to zazwyczaj kluczowe dla historii Ishara momenty. Wykonasz tam wiele niebezpiecznych misji. Na końcu zaś Twojej długiej wędrówki czeka Cię najcięższe zadanie - zabicie Wohrataxa. I pamiętaj, czasu masz niewiele.

Tak mniej więcej przedstawia się legenda do chwili rozpoczęcia rozgrywki w **Ishar 3**. Co będzie dalej, zależy już tylko od Ciebie.

Przejdźmy teraz do samego programu. Obsługa gry właściwie niczym nie różni się od poprzedniej, drugiej części. Ten sam układ na ekranie, te same opcje, taki sam sposób walki. Nie znaczy to jednak, że obydwa programy są identyczne. Co to, to nie. Po pierwsze, jeszcze przed rozpoczęciem gry można przenieść drużynę z ***Ishara 1*** lub ***Ishara 2*** (opcja load saved game) bądź stworzyć - i tu uwaga - własną kompanię (opcja create party). Można też po staremu rekrutować ludzi po tawernach i wówczas gra rozpoczyna się samym Zubaranem (wejście od razu w opcję start game). Po drugie, wzbogacono oprawę graficzną i choć wydawałoby się, że to niemożliwe, widoki oraz wnętrza lokacji są teraz jeszcze lepsze! Wreszcie po trzecie, dodano krótkie animacje, które znacznie urozmaicają grę.






To w ogóle, a w szczególe kilka drobnych, ale elementarnych innowacji. Należy do nich na przykład mapa z tzw. automapingiem, czyli zaznaczaniem Twojej pozycji oraz odkrytych w grze lokacji (sklepów, tawern itp). Znaczy to dokładnie tyle, że jeśli wejdziesz do jakiegoś sklepu czy tawerny lub jeśli jakaś postać poradzi Ci udać się w jakieś miejsce, to lokacja ta zostanie natychmiast naniesiona na mapę. Daje to wygodę i oszczędność czasu, gdyż nareszcie nie trzeba mapy drukować czy odręcznie rysować i samemu wszystkiego zaznaczać (czy grać dziesiątki razy na jakimś małym obszarze, aż pozna się go na pamięć). Inną nowością jest nareszcie wygodny system przekazywania pieniędzy. "Sakiewka" została po prostu podzielona na jedności, dziesiątki, setki itd. Teraz już nie trzeba skupiać całej swojej energii w odpowiednie wyliczenie odpowiedniej sumy (trafienie na taką liczbę). Kolejnym zabiegiem jest "wyprowadzenie" na ulice miasta mieszkańców. W dodatku nie jest to tylko efektowny trik, ale w pełni funkcjonujący podczas gry element, ponieważ nierzadko tubylcy dają Ci pewne wskazówki lub kierują Cię w konretne miejsca.

Podsumowując, wszystko to powoduje, że **Ishar 3** przewyższa swoich poprzedników o całą klasę. Doskonała grafika, intrygująca fabuła, ulepszona obsługa - to zalety, które świadczą, że ***Silmarils*** dba o wielbicieli tej serii. W tej sytuacji wypada dać programowi najwyższą notę, choć tak naprawdę powinien on dostać ocenę w rodzaju 150%. Tylko że podziałki brakuje.

Na koniec jeszcze jedna informacja. Wkrótce w ŚGK zostanie zamieszczona pełna solucja **Ishara 3**. Dzisiaj tylko wstępne posunięcia, które pozwolą Ci dostać się do pierwszej Bramy Nieskończoności. Miłego patroszenia potworów.

**Boss**

***Zaczynasz grę w dzielnicy podmiejskiej. Podejdź do mężczyzny naprzeciwko. Pokaże ci on na mapie Obserwatorium Typhusa Mernitha (zielona strzałka). Wspomni też, że sam Typhus lubi alkohol (lime liquor). Idź do sklepu i kup ów napój (po wyjściu z pętli ulic, idź pierwszą w lewo i zaraz napotkasz sklep z żywnością i napojami). Teraz radzę pokręcić się po okolicach podmiejskich. Możesz w kilku zakamarkach znaleźć spore sumy pieniędzy (w szkatułkach). Chyba, że wolisz życie na krawędzi biedy. Warto też pamiętać, że mapa "pamięta" tylko te miejsca, które odwiedzasz, więc wchodź do każdej napotkanej tawerny czy sklepu. Następnie udaj się do miasta i kup przepustkę w postaci naszyjnika. Oczywiście, zawieś go głównemu bohaterowi na szyi. Idź do obserwatorium i daj Typhusowi wspomniany wcześniej lime liquor. W zamian otrzymasz kartę do gry. Dowiesz się też, gdzie można znaleźć Mather Fudius, przyjaciela Typhusa. Idź we wskazane miejsce (kolejna zielona strzałka na mapie). Sprzed domu zabierz list. Udaj się do pobliskiej tawerny i porozmawiaj z Erkhem Moltusem (kliknij w knajpie na listen). Zgódź się kupić mu jedzenie (i kup je). Potem znów porozmawiaj i zgódź się na jego propozycję. Moltus wprowadzi Cię do domu Mathera. Kiedy ten nie zechce z Tobą rozmawiać, bądź nachalny (odpowiadaj NO). Nie pozwól się wyrzucić i daj mu kartę od Typhusa. Wkrótce pojawi się pierwsza brama. Teraz wystarczy tylko na kliknąć i droga do lasu legendarnego królestwa Arborei stoi otworem. Dalej, na razie, radź sobie sam.***

**ROLE - PLAYING**

100%

PC

385

1 MB RAM
AGA

OPISY





# REUNION

**Producent: Amnesty Design**

*W połowie XXII wieku Ziemia przeżywa okres prosperity i pokoju. Większość broni zlikwidowano. Egzystencjalne i ekologiczne problemy ludzkości zostają rozwiązane. Każda nacja przejawiająca agresję zostaje szybko pokonana przez siły Narodów Zjednoczonych. Ziemia staje się strefą wolną od wojny.*

*Rok 2563. Ponad 50 lat pracy naukowców z Laboratorium Badań Nuklearnych Narodów Zjednoczonych owocuje sukcesem - nareszcie połączono teorię Einsteina z fizyką antymaterii, odkrywając nową technikę lotów kosmicznych. Zakrzywienie ciągłości wszechświata przybliża dwa punkty do siebie - to czyni podróże międzygwiezdne możliwe w relatywnie krótkim czasie.*

*Rok 2575. Dwa w pełni wyekwipowane statki badawcze opuszczają Ziemię. Celem ich misji jest znalezienie innych planet zdatnych do kolonizacji. Wkrótce Explorer 1 zostaje sklasyfikowany jako "zaginiony w akcji, przypuszczalnie zniszczony". Natomiast Explorer 2 kończy misję z powodzeniem, powracając na Ziemię po odnalezieniu kilku planet w odległym sektorze galaktyki.*

*Rok 2615. Explorer 2 czeka w kosmicznym doku, gotów do powrotu na odkryte planety.*

*Rok 2616. Na Ziemi masowo wybuchają rebelie. Po wielu krwawych walkach powstańcy przejmują kontrolę. Ostatnią decyzją upadającego rządu jest rozkaz natychmiastowego opuszczenia Układu Słonecznego przez Explorera 2. Załoga wykonuje rozkaz i kieruje statek ku nowym systemom planetarnym, wykorzystując skok podprzestrzenny. Na skutek przejścia przez nieoznakowane pole asteroidów zostają uszkodzone generatory zakrzywiania pola.*

*Rok 2621. Explorer 2 przybywa do nowego systemu. Załoga ewakuuje się za pomocą kapsuł ratunkowych. Większość nie dociera do powierzchni planety. Ci, którzy ocaleli, rozpoczynają walkę o przetrwanie.*

*Dzień dzisiejszy. Kolonia Nowej Ziemi zostaje ostatecznie ustanowiona. Jej naukowcy bliscy są wynalezienia nowych technologii. Miejscowa społeczność wybiera przywódcę, którego zadaniem jest poprowadzenie jej ku Starej Ziemi. By z powrotem się zjednoczyć.*

Takim oto wprowadzeniem wita Cię nowe dzieło firmy **Amnesty Design**, gra strategiczno-symulacyjna pt. **Reunion**. Demo to jest zresztą jednym z najlepszych, jakie widziałem. Część fabularna w formie klasycznych obrazków doskonale została wkomponowana w tło opowieści, przeplatanej bardzo dobrze zrobioną animacją bitwy kosmicznej w stylu "Gwiezdnych wojen". Towarzysząca demku muzyka jest bardzo sugestywna i oddaje atmosferę kabały, w którą tym razem wpakował się rodzaj ludzki. A jak widać, sytuacja nie jest zbyt różowa. W czasie dema cały czas towarzyszy Ci głos narratora, który jest miłym dodatkiem do całej historii.

Po zakończeniu czołówki wita Cię ładna , choć czarno-biała plansza pozwalająca wybrać płeć bohatera, w którego się wcielisz. Chwilę później staje on w drzwiach swojej bazy, gotów do rozpoczęcia pracy. Następnie Twoim oczom ukazuje się centrum dowodzenia, w którym spędzisz większość czasu. Możliwości masz tutaj bardzo wiele, dlatego postaram się pokrótce je omówić.

Na początek ten dżentelmen pochylający się nad mapą. To właśnie Twój bohater. Jeżeli klikniesz na mapę, otrzymasz dostęp do wglądu na powierzchnię planety-bazy, Nowej Ziemi. Monitory po lewej umożliwiają dostęp do mapy systemu gwiezdnego (z czasem i innych), laboratorium badawczego, gdzie wynajdywane będą różne cuda techniki, oraz informacji podawanych przez komputer.

Za dowódcą widnieje okrągłe wejście, przez które możesz dostać się do baru (space local). Tu masz możliwość porozmawiania z barmanem (pod





warunkiem wypicia drinka), z informatorem (jeśli mu zapłacisz) i z łowcą szpiegów. Udzielone przez nich informacje często mogą być przydatne w dalszej grze. Oprócz tego nie ma tu nic specjalnego do roboty.

Po prawej stronie znajduje się pomieszczenie dowódców. Wskazane jest wynajęcie po jednym z każde dziedziny. Na początku radzę wynająć naukowca (developer) średniej jakości, najlepszego budowniczego oraz średniej klasy pilota (bez niego podróże kosmiczne wydłużają się w nieskończoność). Wojownika można wynająć później, jednak najlepszego, jako że zapewnić on może zwycięstwo nawet w starciu z liczniejszym przeciwnikiem.



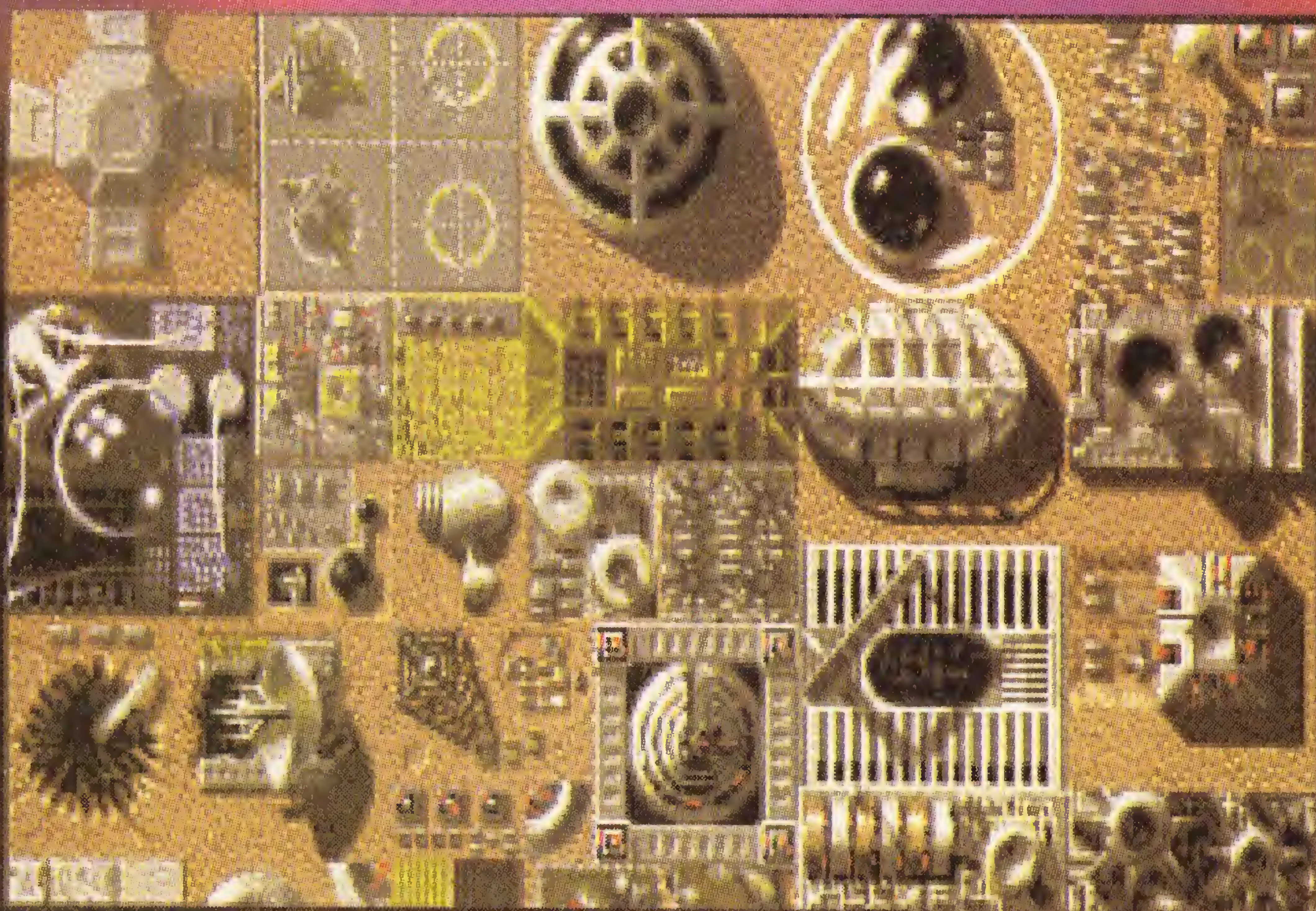

Obok pokoju dowódców znajduje się sala dowodzenia flotą (*ship info*). Można tu dowiedzieć się, ile masz obecnie grup do dyspozycji, oraz zdobyć informacje na temat każdej z nich, np. gdzie się znajduje, co przewozi itp. Na górnej listwie widnieją opcje: ***control panel*** (stery statku umożliwiające podróż kosmiczną), ***group*** (dołączenie nowych statków do istniejącej grupy), ***create new unit*** (stworzenie nowej eskadry), planet main (powierzchnia planety, na której znajduje się aktywna grupa), ***disband*** (rozbrojenie - pod warunkiem, że w grupie nie ma już żadnych jednostek) i czasami ***trade*** lub ***transfer ships*** (transfer, jeśli w grupie znajdują się statki transportowe). Na tej planszy można uaktywnić dowolną grupę przez kliknięcie na małym kwadraciku jej przyporządkowanym. Obok kwadracika znajduje się ikonka symbolizująca obecną pozycję statku: na powierzchni planety, na orbicie lub w czasie lotu. Skupimy się na tym później, teraz jednak przejdźmy do następnej planszy, którą jest fabryka produkująca wszelaki sprzęt.

Zastosowano tu podział na dwie części. Jedna to wykaz dostępnego sprzętu, druga jest graficznym jego zobrazowaniem. Po kliknięciu na tę drugą część otrzymujesz informację na temat produkowanego przedmiotu - do czego służy, ile i jakich materiałów potrzebuje. Pod spodem znajduje się informacja, ile sztuk przechowywanych jest w magazynach i/lub w produkcji. Na górnej listwie można zmienić oglądany przedmiot na inny (*select*), przejść do laboratorium, zmienić ekran informacji na obraz przedmiotu, albo przejść do planszy zakupu. Tutaj ikonami +10, +1, -1, -10 możesz modyfikować liczbę potrzebnego towaru. Pod spodem wyświetlana jest ilość minerałów, jaka zostanie zużyta do produkcji. Po dokonaniu wyboru klikasz na ikonie dłoni z podniesionym kciukiem (*ok, buy*) lub ikonie z otwartą dłonią (no, thanks). Po wyborze produkcja zostanie rozpoczęta i po określonym czasie zakończona.

Na głównym ekranie widnieje także główna listwa, za pomocą której można wejść do wyżej wymienionych ekranów, a także przejrzeć swoje postępy w grze, oraz dokonać operacji na dysku (*load, save* itp.). Nieco poniżej widnieje wąski pasek, na którym można zobaczyć stan posiadanej gotówki oraz datę. Jeżeli w chwili obecnej nie ma specjalnie nic do roboty, a czas się dłuży, można go przyspieszyć, klikając na dacie i przytrzymując klawisz myszki.

Wszystkim operacjom towarzyszy bardzo miła muzyka (dwie do wyboru w "*disk operations*") oraz głos opisujący działanie. Jest to bardzo efektownie wykonany element gry.

Obok postaci głównego bohatera stoją wynajęci dowódcy. Można przeprowadzić z nimi rozmowę, w której wskażą swoje potrzeby, a także wysłać ich na uniwersytet w celu zdobycia wiedzy potrzebnej w dalszej pracy. To ostatnie odnosi się głównie do wynalazcy, który wciąż musi się uczyć, aby móc dokładnie badać nowe projekty. Jeżeli prace nad projektem w laboratorium nie posuwają się do przodu, możesz być pewien, że naukowca trzeba douczyć w dziedzinie, w której







projekt przekracza jego możliwości. W informacji o projekcie podane są wiadomości o jego wymaganiach zobrazowane przez cztery liczby całkowite. Naukowiec posiada odpowiednio takie same wskaźniki. Aby prace mogły być zakończone, żaden wskaźnik projektu nie może być większy od wskaźnika wynalazcy. Projekt ukończony przedstawiony jest jako płyta kompaktowa, projekt gotów do badań jako płyta ze znakiem zapytania, natomiast projekt nie znany jako czarna szufladka.

Przejdźmy teraz na powierzchnię planety. Na początku gry jedyną znaną powierzchnią jest glob Nowej Ziemi. Istnieje już na niej Twoja baza. Na szczęście jest na tyle wyposażona, że nie wymaga większych poprawek, wystarczy tylko zaspokajać potrzeby mieszkańców na bieżąco.

Z czasem za pomocą satelitów będzie można odkrywać inne ciała niebieskie. Satelity znajdują księżyce głównych planet, a następnie wysłane tam przekazują obraz ich powierzchni - jest ich kilka typów i są ładnie przedstawione graficznie, jednak w sumie istotne jest tylko czy nadają się do zamieszkania oraz czy zawierają minerały i jakie. Jeśli odkryte ciało spełnia obydwa wspomniane warunki, można założyć tam kolonię i wybudować kopalnie. Jeżeli jednak kryje złoża, a nie może być zamieszkane, wysyłasz tam miner station, która będzie osobno je wydobywać. Dodam tylko, że aby kopalnia mogła pracować, potrzebne są miner droids. Jeśli są wolne egzemplarze na powierzchni planety, wchodzisz do kopalni i za pomocą ikony *"add droids"* powiększasz ich liczbę. Może być najwyżej dziewięć eksploatowanych droidów na planecie.

Przedstawię teraz wszystkie budowle możliwe do wzniesienia wraz z charakterystyką:

a) ***Command Centre*** - centrum dowodzenia, za pomocą którego dowodzisz kolonią.

b) ***Nuclear Generator*** - podstawowe źródło energii na planetach pozbawionych pustyń.

c) ***Mine*** - kopalnia wydobywająca 5 minerałów: texon, energon, kremir, lepitium i raenium. Do funkcjonowania potrzebuje droida.

d) ***Derrick*** - szyb wydobywający szósty minerał, detoxin.

Tu mała *uwaga*. Zwiększanie ilości kopalń i derricków powoduje wzrost wydobycia,

e) ***Observatory*** - obserwatorium przeszukujące niebo w poszukiwaniu nowych planet oraz sygnałów radiowych od innych cywilizacji.

f) ***Building*** - budynek mieszkalny dla 300 typowych rodzin.

g) ***Leisure Centre*** - centrum rozrywkowe poprawiające morale i ogólny nastrój mieszkańców kolonii.

h) ***Stadium*** - jak wyżej.

i) ***Church*** - kościół, poprawia nastroje.

j) ***Storage Bay*** - magazyn minerałów już wydobytych.

k) ***Space Port*** - port kosmiczny umożliwiający transfer towarów (minerałów, droidów, broni itp.) między statkami a planetą i odwrotnie.

l) ***University*** - uniwersytet, dzięki któremu możesz kształcić swoich doradców.

ł) ***Park*** - wzorowane na ziemskich miejsce rekreakcji i wypoczynku.

m) ***Hospital*** - ludzie czasem chorują.

n) ***Farm*** - ludzie czasem jedzą.

o) ***Radar*** - umożliwia dostęp do mapki planety.

p) ***Food Resources*** - coś w stylu farmy.

r) ***Builder Plant*** - fabryka budynków (potrzebuje ją większość budowli).

s) ***Vehicle Plant*** - fabryka pojazdów produkująca Twoje siły naziemne (wymaga builder plant).

t) ***Medicine Plant*** - fabryka medykamentów, miłe uzupełnienie szpitala.

u) ***Minder Station*** - stacja wydobywcza wysyłana na bogate w złoża ciała niebieskie, gdzie nie da się założyć kolonii.

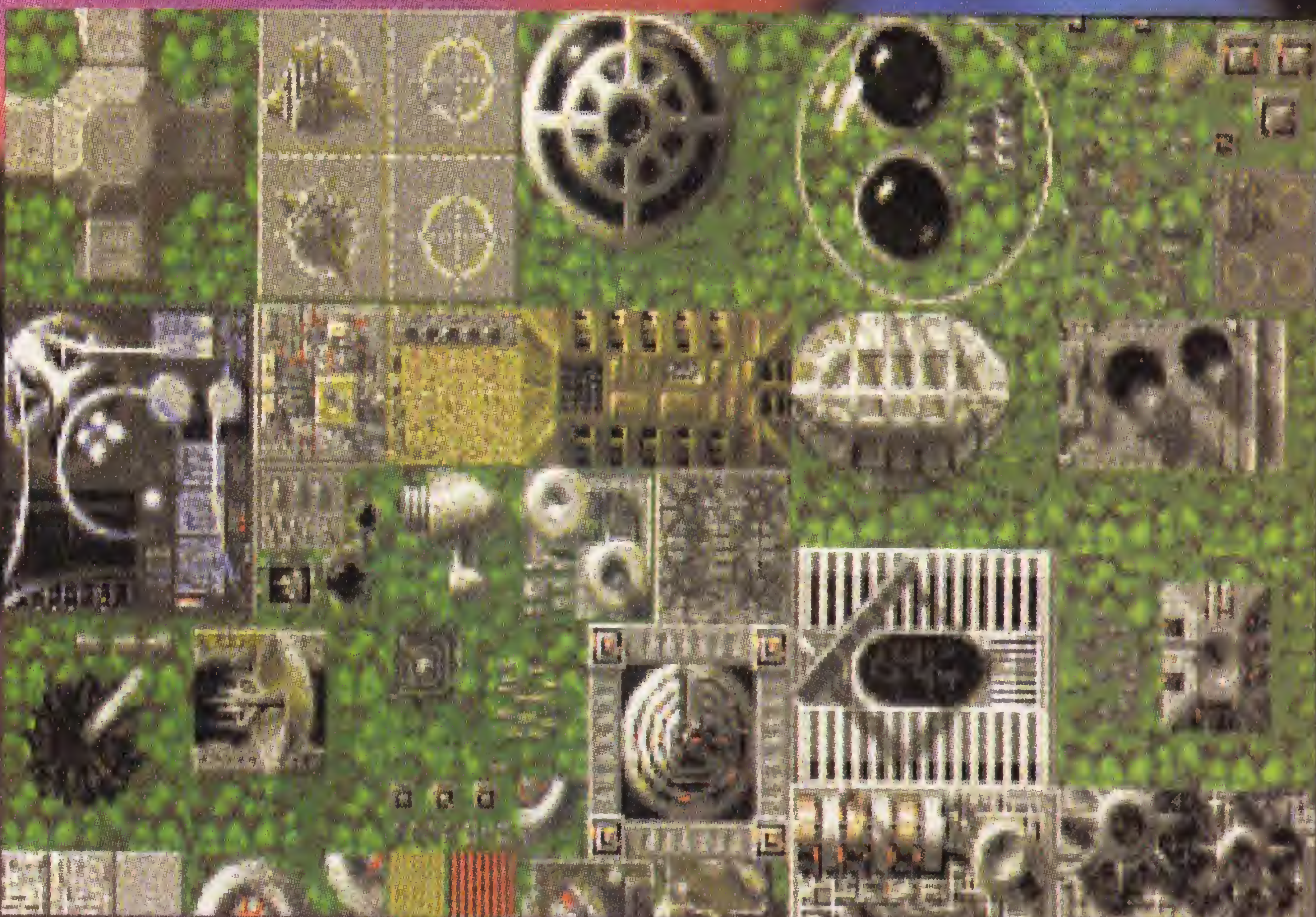
w) ***Windtrap*** - źródło mocy na pustynnych planetach. Dodać tu należy, że wszystkie budowle potrzebują energii. Jeżeli jest jej za mało, na budowlach zaczynają migać czerwone kwadraciki. To znak, że czas postawić następne źródło mocy.

Tutaj też na górnej listwie otrzymujesz dostęp do wykazu swoich sił lądowych.

Następnym oknem jest *control panel*. To typowy kokpit statku kosmicznego. Najważniejsza jest dźwignia mocy po prawej. Służy do startu i lądowania. Statki muszą być na powierzchni planety, żeby możliwy był transfer i dołączanie nowych statków do grupy. Na środku jest dźwignia sterów. Jeśli statek przebywa na orbicie lub podróżuje do celu, za jej pomocą można wyznaczyć grupie nowy punkt docelowy. Po prawej stronie kokpitu umieszczono informacje na temat floty. Na górnej listwie znajduje się oczywiście możliwość powrotu do głównej planszy.

Kolejna *uwaga* - jeżeli Twoja flota zostanie zaatakowana, do bitwy dojdzie pod warunkiem, że Twoja grupa nie znajduje się na powierzchni.

Z kokpitu, jeśli grupa nie znajduje się w czasie podróży, można przejść do mapy systemu planetarnego, w którym grupa się obecnie znajduje. Ponadto jeśli eskadra składa się z satelite carriers, można satelity wysłać do wszystkich księżyców na raz, jeżeli jest to natomiast grupa transportowa, możesz zrobić tak z miner station.





Chciałbym teraz poświęcić kilka słów ekranowi bitwy kosmicznej. Aby ją rozpocząć, należy koniecznie posiadać:

a) fightera,

b) grupę bojową (*army*), najlepiej uzbrojoną w cokolwiek,

c) przeciwnika wokół tej samej planety.

Aby zaatakować, należy wejść do *starmap*, a następnie na planetę, gdzie występują obie strony konfliktu. Obok układu planety i księżyców widnieje wykaz wszystkich obecnych flot (jeśli nie ma tam nikogo, będzie napis "*no enemy info*".). Teraz wystarczy kliknąć na flocie przeciwnika i na górnej listwie wybrać opcję "*lock*". Reszta odbywa się automatycznie. Zwycięstwo zależy od klasy Twojego fightera, liczebności floty własnej, oraz przeciwnika.

Ekran bitewny podzielony jest na kilka sekcji. Po lewej stronie znajduje się mapa z zaznaczonymi siłami obydwu stron. Twoja flota zawsze obrazowana jest jako żółte kropki. Błyski na mapie oznaczają, że któraś ze stron rozstała się właśnie z jednym egzemplarzem myśliwca. W ogóle zarówno graficzna, jak i dźwiękowa realizacja jest wykonana per-fek-cyj-nie (ach, te "Don't rock'n'roll with me" i " Wath out, baby", jeśli idzie Ci dobrze, lub "I'm hit" jeśli wprost przeciwnie). Po bitwie ukazuje się rezultat starcia i straty. Potem pozostaje tylko opuścić ekran bitewny.

Jeżeli dojdzie do bitwy lądowej, sytuacja jest podobna, z tą tylko różnicą, że udział w niej biorą oddziały naziemne, jak np. trooper.

Kolejnym ekranem jest ekran tworzenia nowej grupy (*new unit*). Po wybraniu tej planszy określić należy nazwę grupy oraz, pod spodem, jej typ (np. carrier przenosi satelity). Następnie zatwierdzasz wybór ikoną "*OK*" lub wycofujesz się przez "*abort*". Zaraz po tym przechodzisz do planszy "*group*".




Ostatnią planszą, jaką chciałbym opisać, jest plansza informacji dostępna na ekranie powierzchni planety. Jest to bardzo ważne okno, gdyż dostarcza wiadomości na temat wydobywanych surowców, liczby ludności oraz ich stosunku do przywódcy. Tutaj także można podnieść lub obniżyć podatki. Plansza ta zawiera informacje na temat średnicy, temperatury, oraz typu biosfery planety. Można także wyjść na powierzchnię planety i pooddychać świeżym powietrzem (*see surface*).

Gra ta wzbudziła moją sympatię już od pierwszej chwili i cieszy się nią do tej chwili. Na tę opinię wpływ ma niewątpliwie demo, wykonane bardzo starannie, które buduje atmosferę gry. Cała rozgrywka, wzbogacona o takie bajery, jak muzyka czy digitalizowany głos, może i powinna się podobać. Mnogość zdarzeń i złożoność gry stanowią jej cenny atut, jednak są przyczyną jednej z wad programu. Na 386 DX 40, 4 Mb RAM gra chodziła szybko, jednak nierzadko zdarzyło jej się "zawiesić" lub w czasie dema zresetować komputer. Poza tym za wadę uznać można stałość zdarzeń, z niewielkimi odchyleniami. Niemniej myślę, że nowatorstwo gry całkowicie to rekompensuje. Porównanie z "***Supremacy***", którą znam z amigowskiej wersji, wypada zdecydowanie na korzyść **Reunion**. Przy tej grze po prostu trudno się nudzić.

Choć opis ten nie wyczerpuje tematu, liczę na to, że pozwoli zbudować potężne imperium i zakończyć grę. Pozostaje mi tylko życzyć powodzenia.

**Piotr Bilski**
**Alien**

## KILKA DOBRYCH RAD:

1. Na początku wybuduj kilka derricków na rodzinnej planecie. To szybko pomnoży Twoje zasoby detoxinu niezbędne do budowy miner station, później myśliwców i broni do niej, a także galleonów, które konieczne są do opuszczenia systemu słonecznego.

2. Jak najszybciej nawiąż kontakty z pokojową rasą Jaanosians. Współpraca z nimi wiąże się co prawda z kłopotami w postaci konfliktu z agresywną rasą Morguli, jednak od Jaanosians otrzymasz zdobycze technologiczne w postaci broni, hipernapędu czy nowego, ekonomicznego typu transportowca.

3. By najszybciej spotkać Jaanosians, wyślij do zielonej planety kilka satelitów, nie zrażając się tym, że przepadną bez wieści. Następnie wyślij tam transportowiec. Efekt powinien być natychmiastowy.

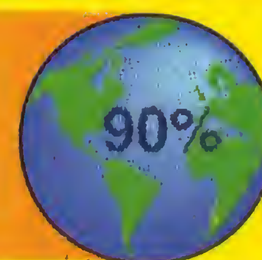
4. Chroń własną planetę przed agresorami, gdyż ich ataki będą wycelowane właśnie w Twoją rodzimą bazę. Jeśli ją stracisz, kończysz grę. Najlepiej na orbicie mieć ok. 30 myśliwców.

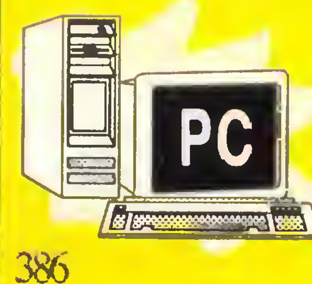
5. Jak najszybciej odkryj i określ typ planet i księżyców. Lepiej wiedzieć co w trawie piszczy.

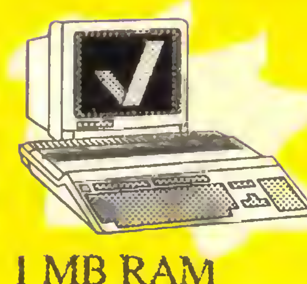
6. Aby móc budować kolonie, trzeba na pierwszej planecie nadającej się do tego postawić miner station.

7. Rozwijaj się tak szybko, jak się da, zakładając kolonie. Pamiętaj, im więcej kolonistów, tym więcej pieniędzy.

**STRATEGICZNA**



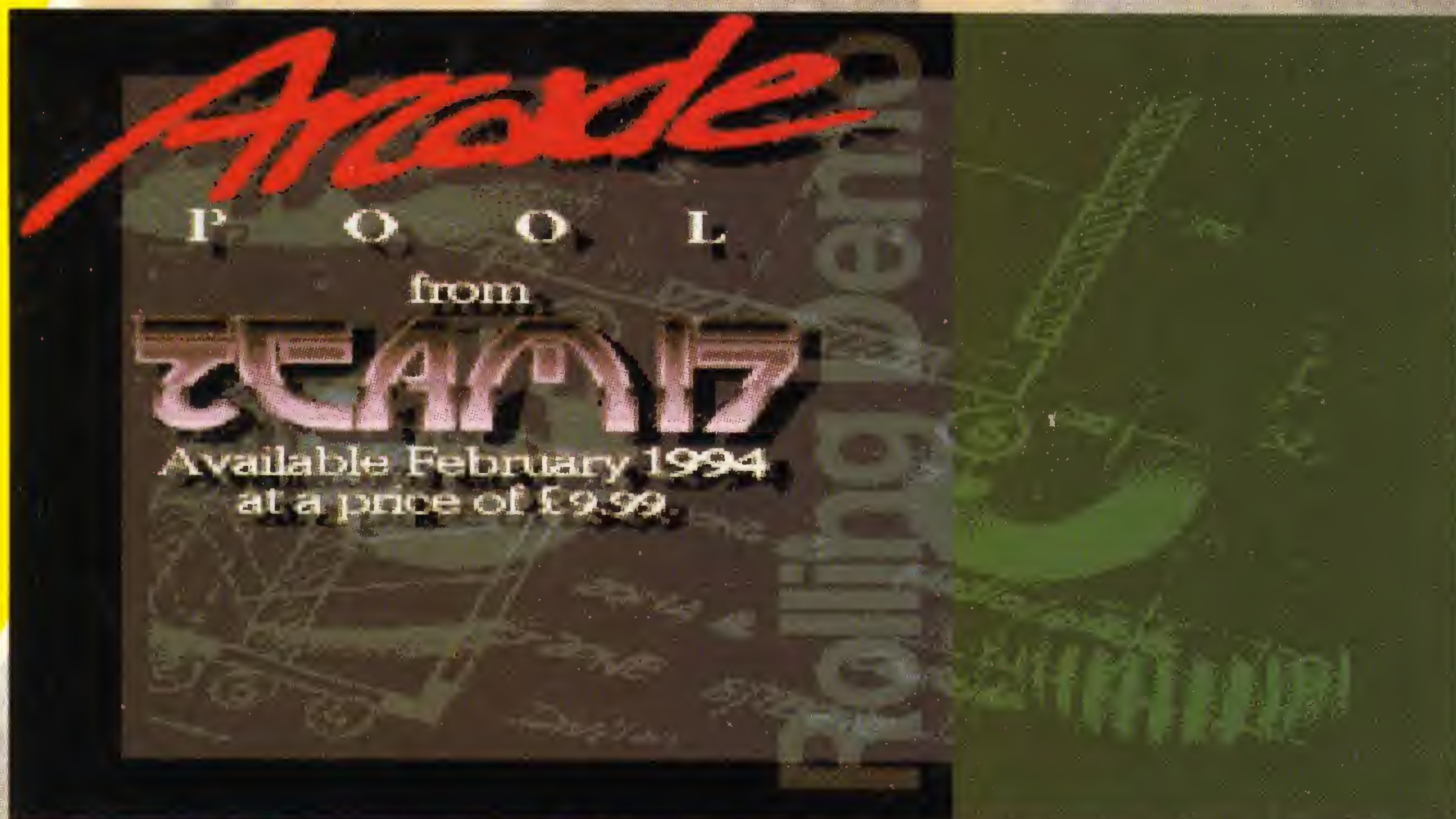



386 1 MB RAM

OPISY








## Producent: Team 17

Tym razem programiści z grupy **Team 17** nie kazali mi strzelać do ohydnych potworów ani okładać po pysku jakiegoś parszywego obwiesia. Zrobili grę w kulki. No... pool, bilard czy jak tam jeszcze nazywają tę zabawę. Dla mnie gra mogłaby się nazywać Powrót Sierotki Marysi i nie zmieniłoby to faktu, że jest rewelacyjna.

Cóż w tym takiego niezwykłego? Niby nic, a jednak COŚ. To COŚ nie pozwala oderwać się od komputera do momentu, nazwijmy to, znudzenia. Tak naprawdę gra nie ma większych szans znudzić się na tyle, żeby gracz postanowił już nigdy do niej nie powrócić. Owszem, po kilku godzinach wyczuwa się pewien przesyt, ale wystarczy krótka przerwa, abyś poczuł specyficzny głód, a wtedy lepiej pozwolić sobie ponownie zagrać, bo gotów jesteś zrobić coś głupiego (rzucić się z balkonu, utopić w wannie lub jeszcze coś gorszego). Inaczej mówiąc, program działa jak narkotyk, a uzależnieni od niego ćpoole (nie mylić z ćpunem) przez pierwsze dwa tygodnie "znajomości" z grą nie mogą się od niej oderwać, w czym zazwyczaj pomaga im siła wyższa (rodzice, żona lub teściowa). Tutaj gra nie ma sobie równego i wydany przed rokiem ***Archer Maclean's Pool*** ma się tak do **Arcade Pool**, jak przysłowiowa syrenka do BMW. W związku z tym, nie radzę nikomu wczytywać programu przed pójściem do szkoły (wagary murowane), ani przed pójściem spać (grozi zarwaniem nocki). Gdy już dojdzie do nieszczęścia, pamiętaj, że Cię ostrzegałem. Czy uwierzysz, jeśli Ci powiem, że od początku pisania tego tekstu (tych kilka linijek), trzy razy musiałem się oderwać, aby rozegrać krótką (hmm...) partyjkę w kolorowe kulki na małe dziurki? Nie mówiąc już o tym, że tekst ten miał się ukazać w zeszłym numerze pisma, no ale wiesz... nie miałem czasu go napisać, bo... he, he... a zresztą co Ci będę tłumaczył.

Na początek zajmijmy się dźwiękiem. Czujesz się jakbyś naprawdę stał przy stole bilardowym. Odgłosy kulek zderzających się ze sobą i bandami, oklaski kibiców (tylko gdzie oni są?) i co najpiękniejsze - odgłos wlatującej do kieszeni bili. Wspaniałe!

Grafika nie pozostaje w tyle. Na modelach A500/600 widać wszakże gołym okiem pixele, ale już na maszynkach z kośćiami AGA ten problem nie ma miejsca (program automatycznie rozpoznaje, jakim sprzętem dysponujesz). Troszkę gorzej jest z animacją toczących się bil, bo gdy tylko zwalniają, widać kolejne klatki - jednak przy takiej grywalności jaką serwuje **Arcade Pool**, uwierz mi, nawet nie zwrócisz na to uwagi.

Znacznie poważniejszym błędem został obarczony system powtórek. Podczas gry z komputerem przeciwnik stanowczo za szybko przechodzi do swojego posunięcia, w efekcie czego nie można odtworzyć "ripleju" ostatniego strzału. Jest to na szczęście jedyny duży błąd, jaki znalazłem w programie. Poza tym same plusy - dokładnie dziewięć rodzajów najróżniejszych zabaw z kulkami (w tym pięć rodzajów poola), kilka typów rywalizacji (turniej, gra singlowa...), trzydziestu dwóch różnych rywali, możliwość wprowadzenia własnych zasad gry oraz nagrania swojego rekordu na dysk... cóż można chcieć więcej. Jedynie kulki same nie wpadają do dziurek, chociaż jeśli trochę pooszukujesz, to kto wie. Można przy odrobinie szczęścia leciutko popchnąć "palcem" dowolną kulę (radziłbym jedak uważać, aby przeciwnik Ci za to nosa nie natarł).

**Team 17**, w odróżnieniu od ***Virgin***, chciał stworzyć grę uniwersalną i jak sama nazwa wskazuje, niekoniecznie wierną symulację stołu bilardowego. To miała być gra dla Nowaka i Masztalskiego, którzy przy butelce piwa zasiądą bezmyślnie przed ekranem monitora w celu rozegrania towarzyskiego pojedynku. Program jest na tyle prosty, że bawić się nim mogą nawet sześciolatki w towarzystwie swoich dziadków. Taki właśnie jest **Arcade Pool**.

Jak już wcześniej wspominałem, **Arcade Pool** daje możliwość pobawienia się w jedną z dziewięciu różnych gier przy stole bilardowym. Czy znasz zasady każdej rozgrywki? Czy wiesz, jaka jest różnica między poolem ośmio- a dziewięciobilowym? Zaraz wszystko będzie jasne.

**UK 8 BALL POOL**

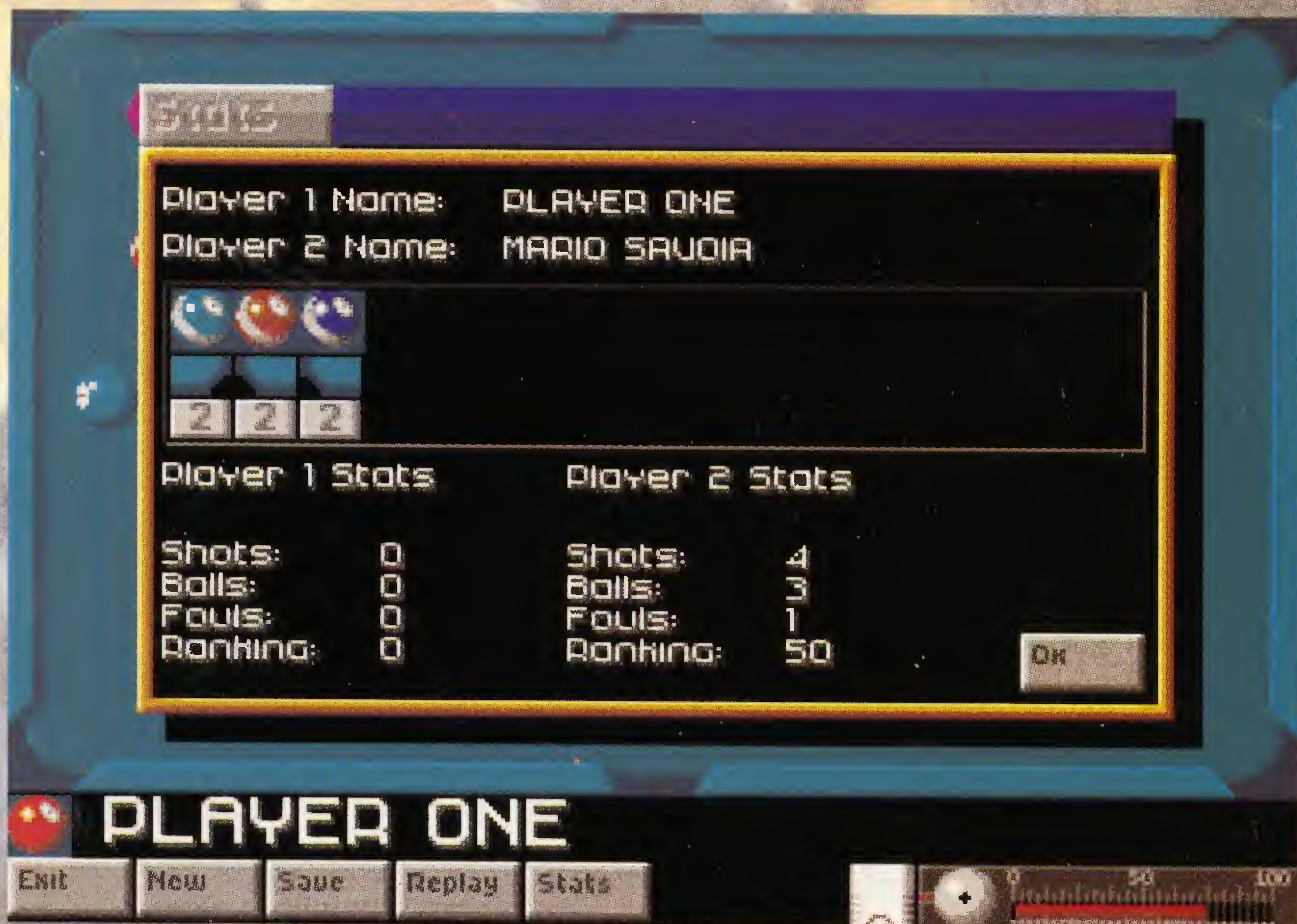
***Zasady:***

- jeden z graczy wrzuca czerwone, drugi żółte bile;
- na wybór koloru wpływ ma pierwsza kula, która została w danym rozbiciu wrzucona do kieszeni (jeśli wpadną dwa kolory, wybór zależy od gracza);
- wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy wrzuci bilę czarną, po uprzednim wrzuceniu wszystkich swoich bil.

Faul następuje w przypadku:
- wrzucenia bili białej;
- wrzucenia bili czarnej (porażka natychmiastowa);
- wrzucenia "tylko" bili przeciwnika;
- dotknięcia kuli przeciwnika bądź czarnej przed swoją bilą;
- wrzuceniu na końcu bili czarnej wraz z białą (porażka).








W wypadku przewinienia, ruch przechodzi na drugiego gracza, który przy pierwszym uderzeniu może dotknąć w pierwszym rzędzie bilę przeciwnika (w przypadku, gdy przy pierwszym uderzeniu gracz nie wrzuci żadnej bili, otrzymuje kolejne uderzenie).

**US 8 BALL POOL**

***Zasady*** są niemal identyczne, jak w poprzednim poolu - jeden gracz wrzuca tzw. połówki (bile z paskiem), drugi całe (pełny kolor kuli). Przewinienie przeciwnika nie jest premiowane dodatkowym uderzeniem, za to białą bilę można ustawić na powierzchni całego stołu.

**CUSTOM 8 BALL**

Gra powstała w pubach i w związku z tym jej zasady nie są tak ścisłe, jak w pozostałych poolach (można je definiować w głównym menu). Programowo ustawione jest:

- jeden gracz wrzuca połówki, drugi całe bile;
- po wrzuceniu wszystkich swoich bil, należy wrzucić czarną do wybranej (podświetlonej) przez gracza kieszeni.

Faul następuje w przypadku:

- dotknięcia kuli przeciwnika przed swoją kulą;
- wrzucenia bili czarnej, przed uprzednim wrzuceniem pozostałych (porażka natychmiastowa);
- wrzucenia bili czarnej do niepodświetlonej kieszeni (porażka natychmiastowa).

Po każdym przewinieniu przeciwnik otrzymuje jedno dodatkowe uderzenie i możliwość ustawienia bili białej na powierzni całego stołu (z możliwością dotknięcia kuli przeciwnika przy pierwszym uderzeniu).

**US 8/15 BALL**

***Zasady:***

- jeden gracz wrzuca połówki, drugi całe bile;
- wygrywa ten, który jako pierwszy wrzuci bilę żółtą (do podświetlonej kieszeni), po uprzednim wrzuceniu pozostałych kul;
- można uderzyć w pierwszym rzędzie bilę żółtą, jeśli zakończy się to wrzuceniem swojej bili;
- dotknięcie w pierwszym rzędzie bili żółtej (bądź jej wrzucenie), powoduje oddanie ruchu przeciwnikowi (bez przewinienia).

Faul następuje w przypadku wrzucenia tylko bili rywala, bądź bili żółtej do kieszeni niepodświetlonej (pozostałe zasady dotyczące przewinienia są takie same, jak w ***UK BALL POOL***).

**9 BALL CHALLENGE**

Jest to zabawa tylko dla jednego gracza i polega na pozbieraniu jak największej ilości punktów aż do utraty ostatniego "życia". Ilość zdobytych punktów zależy od:

- ilości wrzuconych podczas jednego uderzenia bil;
- ilości uderzeń potrzebnych do wyczyszczenia stołu;
- czasu, w jakim wszystkie bile zostały wrzucone.

***Zasady:***

- należy wrzucać bile wskazane przez komputer (kolejne numery), aż do całkowitego wyczyszczenia stołu;
- ukończenie stołu można osiągnąć w trybie przyspieszonym, poprzez wrzucenie bili żółtej po uprzednim uderzeniu zadanej bili;
- nie wrzucenie żadanej bili powoduje utratę jednego życia;
- komputer wyznacza czasami bonusowe uderzenia, polegające na wrzuceniu zadanej bili do podświetlonej (przez komputer) kieszeni i jeśli graczowi się to uda (choć nie jest to konieczne), zyskuje dodatkowe trzy życia;
- wrzucenie bili białej powoduję utratę dwóch żyć;
- wrzucenie "tylko" innej bili, niż wskazana, powoduję utratę trzech istnień;
- wyczyszczenie stołu premiowane jest trzema życiami.

**US 9 BALL POOL**

***Zasady:***

- należy wrzucać kolejne numery bil;
- wygrywa ten, kto jako pierwszy wrzuci kulę żółtą, podczas gdy na stole nie znajduje się już żadna inna bila;
- zwycięstwo można osiągnąć także wówczas, gdy inne bile znajdują się jeszcze na stole, wrzucając bilę żółtą po wcześniejszym uderzeniu zadanej bili;
- dopuszcza się również wrzucenie bili o numerze wyższym od zadanego, ale pod warunkiem, że pierwszą uderzoną będzie bila o zadanym numerze.

Faul następuje w przypadku:

- dotnięcia w pierwszym rzędzie bili nie wyznaczonej;
- wrzucenia tylko bili żółtej.

Przewinienie upoważnia przeciwnika do ustawienia bili białej w dowolnym miejscu stołu.

**SPEEDPOOL**

Gra przeznaczona dla jednego gracza. Zasada jest prosta - wyczyścić jak najszybciej cały stół. Wrzucasz bile w dowolnej kolejności, przy czym najważniejsze jest to, w jakim czasie uda Ci się to zrobić (mój rekord - 39 s). I nie przejmuj się niczym, bo fauli tutaj nie ma.

**SURVIROR**

Gra przeznaczona jest dla dwóch do dziesięciu graczy. Jak sama nazwa wskazuje, jest to zabawa na przeżycie. Gracz zaczyna rozgrywkę z trzema życiami, które w miarę rozwoju gry traci (tak to już jest). Przyczyny utraty życia mogą być dwa:

- wrzucenie bili białej;
- nie wrzucenie żadnej bili.

Bile można wrzucać w obojętnej kolejności i obojętnie gdzie. Najważniejsze jest, żeby cokolwiek wleciało (byle nie biała). Jest to moja ulubiona zabawa przy stole.

**TRICKSHOT**

Coś w rodzaju treningu, na którym można przećwiczyć problemowe uderzenia, a nawet nauczyć się jakiejś sztuczki. Możesz tu dowolnie przestawić wszystkie bile. To "sam na sam" ze stołem polecam głównie świeżo upieczonym graczom.

I to już wszystko. Czego wypadałoby Ci życzyć? Chyba połamania kija. I okrągłych kulek.

**Ś.P. Benny Bill**

**ZRĘCZNOŚCIOWA**

97%

500/600/1200

OPISY



Brian Vodnik's

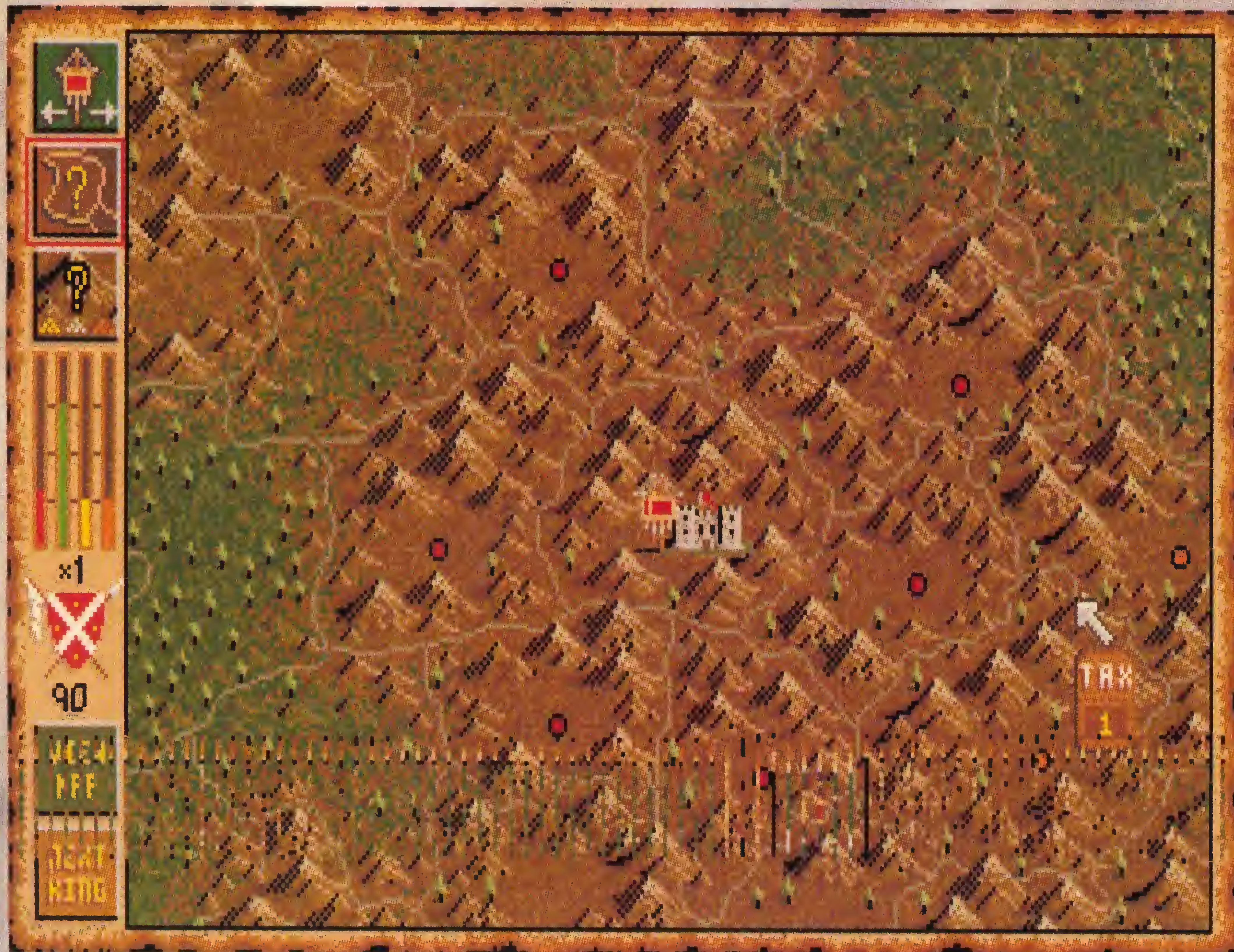
# Kingdoms of Germany

**Producent: Realism Entertainment**

Miałem już przyjemność wspominać na łamach **ŚGK** o programie ***Briana Vodnika*** pt. ***Vikings***. **Kingdom of Germany** to kontynuacja (a wręcz autoplagiat) starego pomysłu. Tyle, że zmienia się pole walki o władzę i tym razem są to tereny średniowiecznych Niemiec (czyli również Wrocław, Szczecin, Krotoszyn itp.). Ponieważ jednak grę ***Vikings*** jedynie recenzowałem (a właściwie wspominałem o niej w felietonie), teraz pozwolę sobie na bardziej szczegółowy opis i powiem "czym ten program w ogóle jeść".

**ZASADY OGÓLNE**

Zaczynijmy od tabelki przedstawiającej strony konfliktu (skandalem jest, że zachowano te same imiona, co w poprzedniej grze i o panowanie nad Niemcami walczą np. Craig czy Robin; bardzo to niemieckie imiona) i gracz może dowolnie je skonfigurować (ustalić czy gra człowiek, czy komputer lub zdecydować się na "wyłączenie" jednej ze stron). Następnie decydujesz się na wybranie poziomu trudności i raczej nie radzę rozgrywać pierwszej partii na którymś z dwóch ostatnich, gdyż przeciwnicy są tam liczni i żądni krwi. Możesz też zaznaczyć czy chcesz używać katapult przy zdobywaniu zamków wroga (z katapultami gra jest troszkę trudniejsza i ciekawsza) i ile prowincji trzeba zająć, aby osiągnąć ostateczny oczekiwany sukces. Potem tylko wybierasz na mapie miejsce, które będzie Twoją stolicą (albo pozostawiasz wybór komputerowi). I już jesteś na polu walki.




**OPCJE**

Na samym początku dostajesz jedno terytorium z zamkiem i terytoria do niego przyległe oraz kilka armii (ich liczba jest zależna od poziomu trudności). Ekran gry głównie zajmuje mapa, ale jest też na nim parę tajemniczych ikonek. W zależności, która z nich będzie obwiedziona czerwonym kwadratem, takie działania będziesz mógł wykonać.

1. ***Chorągiewki*** - tu możesz zająć się swoimi armiami. Po kliknięciu na obszar, na którym armia stacjonuje, wejdziesz w informacje o niej (stan osobowy) i możesz wydawać rozkazy: marszu (zwykły lub forsowny), odpoczynku, wymiany (z patrolem, garnizonem lub drugą armią przebywającą na tym samym polu) oraz zerknąć w army status (dokładny skład jednostki).

2. ***Znak zapytania*** - kiedy klikniesz na jakiekolwiek należące do Ciebie terytorium, pokażą się następne ikony.

a) *namiot* - informacja o stanie zamku (ewentualnie możliwość zdecydowania się na naprawę) lub na terenie, gdzie zamku nie ma, rozpoczęcie jego budowy (zbudowanie large castle trwa dość długo i kosztuje sporo gotówki i materiałów).

b) *żołnierze* - informacja o patrolu lub zamkowym garnizonie. Korzystając z tej ikony, powołujesz nowych wojaków, ale limit jest ściśle ograniczony. Na przykład na "dziewiczym" terytorium nigdy nie będziesz w stanie powołać więcej niż dwóch żołnierzy na turę (i to tylko piechurów, kuszników, łuczników lub pikinierów).

c) zielona opcja z napisem *New* - powoływanie nowej armii. Opcja dostępna jest tylko na terenie, gdzie stoi zamek. Świeżo powołana armia składa się zawsze z dziesięciu piechurów i championa (dowódcy). Pojawia się na placu boju w następnej turze.

d) *strzałki od żołnierza* - rozesłanie zamkowego garnizonu na patrole.

e) *strzałki do żołnierza* - ściągnięcie okolicznych patroli (jeśli istnieją) do zamku.

3. ***Znak zapytania i góry*** - poszukiwanie bogactw mineralnych. Z re-



guły bogactw najskuteczniej się szuka w górach. Jeżeli poszukiwania zakończą się sukcesem, w następnej turze powstanie kopalnia (złoto, srebro, żelazo). Jeżeli poniesiesz porażkę, możesz dane terytorium przebadać jeszcze trzykrotnie. No, ale wszystko to niestety kosztuje.

4. ***Kolorowa tabelka*** - kliknięcie na górę tabelki pozwala kupować towary, a na jej dół - sprzedawać je.

5. ***Tarcza*** - wszelkie dane o Twoim państwie, a poza tym opcja save i load.

6. ***View map*** - mapa Niemiec z zaznaczonymi terytoriami zdobytymi przez Ciebie i wrogów.

7. ***Next king*** - zakończenie tury.



## WALKA

Odbywa się ona bardzo prosto. Dajesz po prostu armii komendę maszerowania, wysyłasz na wraże tereny i klikasz powtórnie myszą na terytorium, które pragniesz zająć. Program zapyta Cię czy naprawdę chcesz rozstrzygnąć ten konflikt, a jeśli odpowiesz, że tak, walka się rozpoczyna. Straty własne i przeciwnika obserwujesz na tabelce (naciśnięcie LPM przyspiesza upływ czasu). Jeżeli uznasz, że przeciwnik jest za silny, szybciutko korzystasz z opcji Retreat i armia grzecznie się wycofuje (wycofanie nie powoduje strat w ludziach).

Walka na początku gry jest właściwie ostatecznością. Oczywiście musisz podbijać neutralne terytoria (a czasem i tam są silne oddziały), ale nie angażuj się w wyniszczające konflikty z wrogami. Oni po prostu są za silni. Metoda, jaką ja stosowałem, a którą Ci doradzam, wygląda w ten sposób: zająć w ciągu tury jak najwięcej wrogich obszarów; jeśli w następnej turze następuje atak, natychmiast uciec, a turę później znów zajmować. W ten sposób będziesz w stanie utrzymać swe posiadłości, a jednocześnie budować na zapleczu mocarne oddziały, które zetrą przeciwnika na proch. Nie ma też sensu pozostawianie patroli, bo rywale niszczą je momentalnie, a Ty tylko bezsensownie tracisz ludzi. Korzystaj przed rozegraniem bitwy z opcji save, przebieg walk jest bowiem zawsze inny i czasami można za drugim czy trzecim podejściem wygrać batalię, w której do tej pory dostawało się lanie.

Status as of MAY 16, 1042 A.D. for
Lord The GEcko
of NEXUS's Kingdom.

Treasury: : 83 | Populace : 1485/41
Tax Income : 20 | Growth : 26/6
Ore Income : 0 | Died : 6/1
Last Tax : 70 | Armies: 2 Flotillas: 0
Last Ore : 0 | Food Shortages : 0
Territories : 7/125 | Food Stocked : 12

| | Gained | / Maximum | Stocks |
|---|---|---|---|
| Wood | 0 | 0 | 30 |
| Stone | 0 | 0 | 10 |
| Iron | 0 | 0 | 10 |

## ZDOBYWANIE ZAMKU

Zamek jest najpilniej strzeżonym miejscem u każdego z Twych wrogów. Czasem trzeba i kilkuset (tak, tak) żołnierzy, aby poradzić sobie z garnizonem. Jeżeli wybrałeś na początku gry używanie katapult, to musisz je mieć w składzie szturmującej armii. Katapulty są w stanie rozbić mury (kiedy to się stanie, Twoi wojacy rzucą się do generalnego szturmu), ale w czasie pracy ulegają stopniowemu zniszczeniu. Dlatego też, aby atak był efektywny, musisz ich przyprowadzić pod mury w liczbie kilku sztuk. Oczywiście, można rzucić armię na zamek, którego umocnienia nie zostały do końca rozbite, ale wtedy walczysz dużo mniej skutecznie.

## ODDZIAŁY

Powołanie każdego żołnierza kosztuje. Najtańsi (i co za tym idzie, najsłabsi) są zwykli piechurzy, najdrożsi championi czyli dowódcy (armii wystarcza, że ma jednego, góra dwóch). Możesz też powoływać pod broń pikinierów, łuczników, kuszników, rycerzy (jednych troszkę silniejszych) oraz budować katapulty.

Ilość rekrutów jest w każdej turze ograniczona i ściśle zależna od ilości obszarów, nad którymi panujesz. Ograniczone są też możliwości poszczególnych terytoriów i naprawdę wielkie armie tworzy się tylko w Home





Castle (czyli stolicy). Ale powoływanie nowego zaciągu to nie tylko kwestia pieniędzy. Żołnierzy trzeba też uzbroić. Aby to uczynić, musisz mieć zapasy drewna i żelaza. Łucznicy, pikinierzy i kusznicy potrzebują tylko tego pierwszego, ale rycerze i dowódcy muszą już niestety dostać żelazo. Bardzo logicznie zresztą, bo skąd wzięłyby im się w innym wypadku pancerze i miecze.

## BOGACTWA NATURALNE

Na niektórych terytoriach wydobywa się kamień i ścina lasy (aby zobaczyć, na jakich i ile, wejdź w ikonę ze znakiem zapytania). Próbując zdobyć żelazo, musisz już szukać bogactw mineralnych. Z żelazem w ogóle są największe kłopoty i właściwie nie ma innego wyjścia, jak ciągle dokupywać je (chyba,że miałeś farta w poszukiwaniach). Natomiast kopalnie złota i srebra po prostu zwiększają ogólny dochód.

## PODSUMOWANIE

O **Kingdom of Germany** trudno nawet powiedzieć, że razi wtórnością w stosunku do Wikingów. To po prostu są Wikingowie, tyle że przeniesieni do Niemiec. I, niestety, przenosiny te nie wyszły programowi na dobre. Anglia z przyległościami ma niezwykle interesujące ukształtowanie geograficzne, a przypominam, iż w Wikingach walczyliśmy również o panowanie nad częścią Norwegii, Grenlandii oraz całą Irlandią, walka toczyła się więc nie tylko na lądzie. Bitew morskich tamten program, co prawda, nie przewidywał, ale za to nad wyraz czasochłonne i skomplikowane (budowa portu i statków transportowych) były przewozy armii.

W **Kingdom of Germany** wszystko jest proste. Ogromne równiny sprzyjają szybkim pochodom wojsk, a portów nie ma właściwie po co budować (co prawda jest kilka wysepek, ale ich zdobywanie można sobie odpuścić). Dla pasjonata gier strategicznych **Kingdom of Germany** nie będzie żadnym wytryskiem gungi. Niemniej jest to gra, która nie zasługuje na ostrą krytykę. Zadbano bowiem o grafikę, która choć prościuteńka, jest estetyczna i sympatyczna. Postarano się o łatwy dostęp do wszelkich opcji, co w programach strategicznych jest zawsze ważne. Godna pochwały jest też



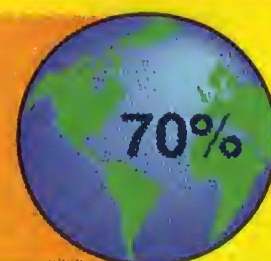
logika gry i jej zgodność z realiami. Możesz np. tworzyć armie składające się praktycznie z nieograniczonej ilości żołnierzy. Trudno powiedzieć, dlaczego tak wiele gier rezygnuje z wykorzystania tego pomysłu, ustalając jakieś sztuczne limity i bariery. Z tymi limitami spotkać się można na przykład w ***Warlords, History Line***, nie mówiąc już o ***Cywilizacji***.

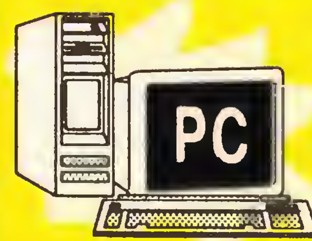
Zawsze zastanawiałem się też nad problemem dotyczącym siły wojsk w grach strategicznych. Niestety, można dojść do wniosku, że programiści nie mają zielonego pojęcia o realiach militarnych. Bywało tak (***Cywilizacja***), że mój pancernik (siła ataku 18) przegrywał bitwę z wrogimi rycerzami (siła obrony 2) i konia z rzędem temu, kto powie mi, jak rycerze mogli poradzić sobie z okrętem atakującym z morza (i to pancernikiem!). Bywało tak (***Empire de Luxe***), że mój samolot zostawał zestrzelony przez obce czołgi (widocznie zadzierały lufy do góry, stwierdził znajomy). Bywało tak (***Warlords***), że smok (siła 9) ginął marnie z rąk lekkiej piechoty (siła 2). W **Kingdom of Germany** możesz natomiast być pewien jednego. Jeśli masz silną armię (bardzo ważne oddziały kuszników lub łuczników), to byle frajer Ci nie podskoczy. Liczna armia złożona nie tylko z piechurów, ale również rycerzy i łuczników dewastuje równie liczną armię wroga złożoną z samych piechurów właściwie bez strat własnych. Trudno o oddanie większego hołdu realiom historycznym. Z historii właśnie znamy wiele bitew, w których nieliczne, ale wyszkolone jednostki rozbijały w puch niedoświadczonego czy słabo uzbrojonego wroga. Żadnego więc niszczenia pancernika przez rycerzy, a zdrowa, żelazna logika. To się chwali.

**Kingdom of Germany**, niestety, nie osiąga jakości swego pierwowzoru, ale na to wpłynęły przede wszystkim warunki geograficzne Niemiec, a nie niedopracowanie samego programu. To prosta gra strategiczna, po której nie należy się spodziewać Bóg wie czego, ale w którą po prostu "się gra". Nieuniknione wydaje mi się jednak, że obserwować będziemy zmierzch tego typu programów. Gracze liczą już teraz nie tylko na rozbudowanie opcji militarno-taktycznych, nie tylko na dobrą grafikę, ale też na wprowadzanie elementów socjogospodarczych (nastroje społeczne, produkcja, wynalazki itp.). Nieskomplikowane gierki zajmujące 1 czy 2 MB staną się zamierzchłą historią. Jeśli chodzi o ***Vikings*** i **Kingdom of Germany**, historią często wspominaną (przynajmniej przeze mnie) z łezką w oku.

**Jacek Piekara**

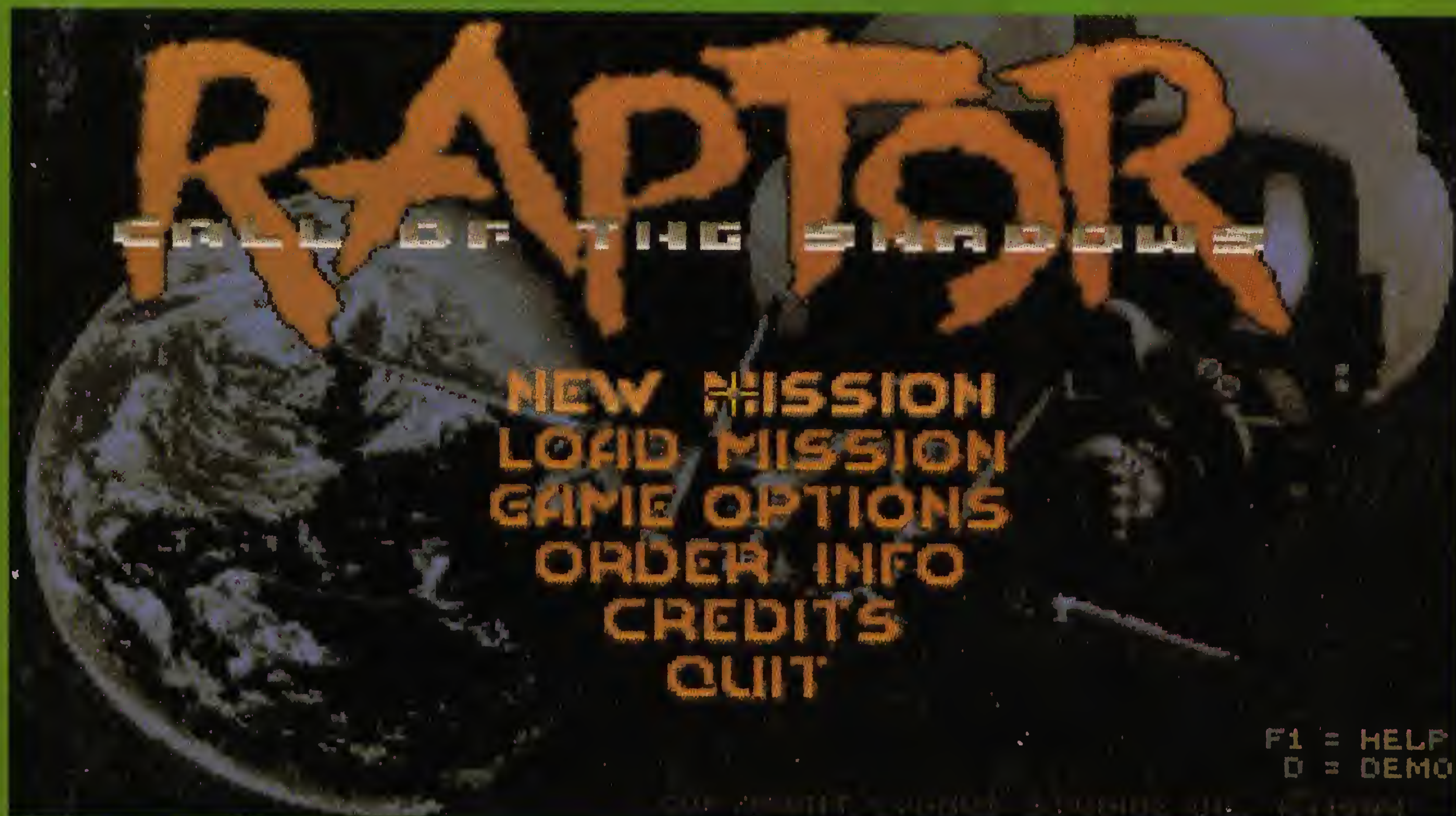
**STRATEGICZNA**




286 AT






## Producent: Apogee

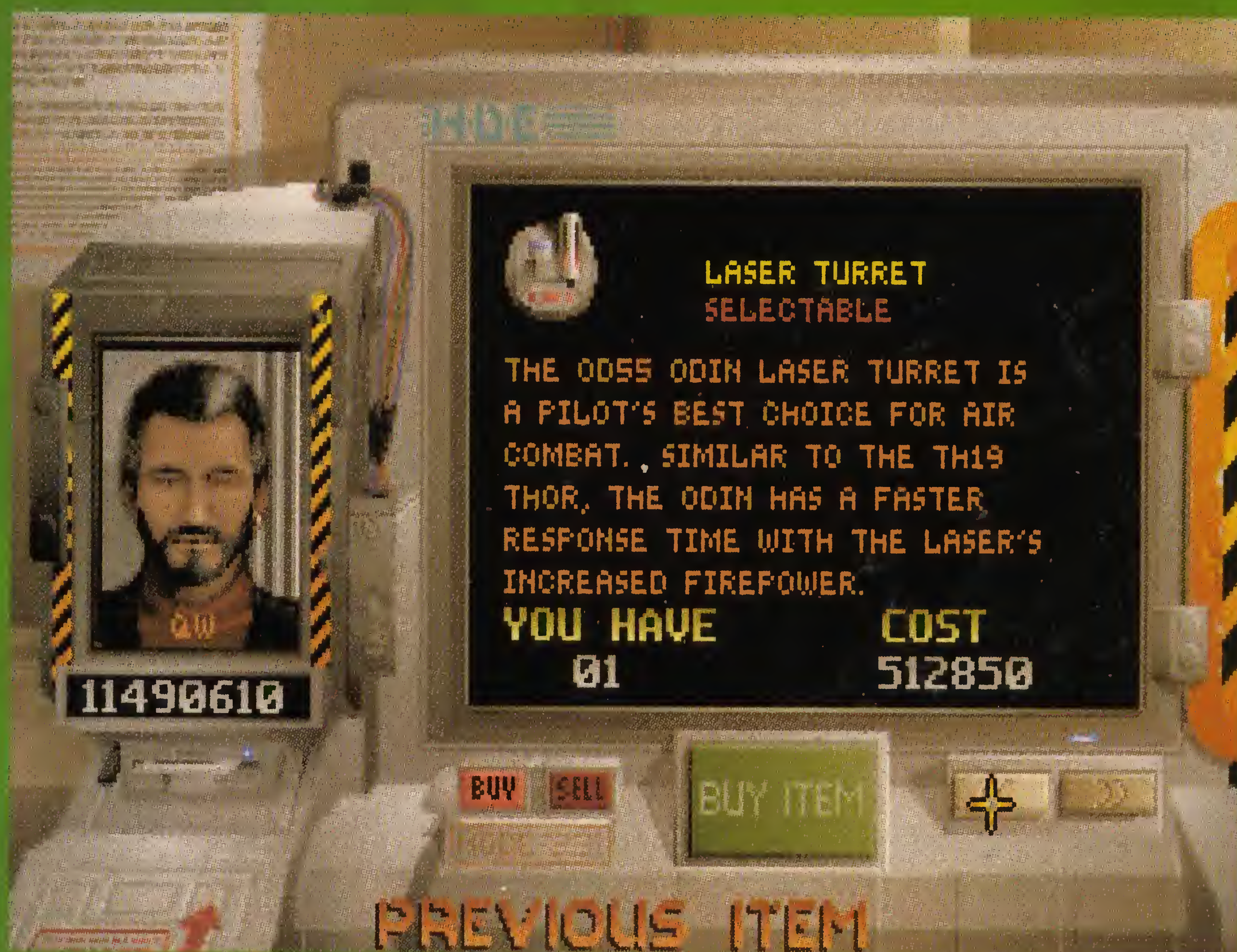
Z własnego doświadczenia wiesz z pewnością, iż po kilku godzinach strategicznego myślenia przy ***Battle Isle***, czy też całodobowej medytacji nad sposobami otwarcia zamkniętych drzwi w ***Alone in the Dark 2***, można odczuć coś na kształt zniechęcenia. Jest to widomy znak, iż Twój umysł jest przemęczony i potrzebuje odpoczynku, czyli tzw. "reinkarnacji". Istnieje kilka form zapewnienia mózgowi relaksu. Jednym z nich jest sen, najprostszy, a zarazem najbardziej skuteczny sposób wentylacji mózgu. Ze względu jednak na jego niezwykłą czasochłonność większość fachowców uważa ten rodzaj odpoczynku za wyjście ostateczne, które powinno się stosować tylko wówczas, gdy zasypiasz pomiędzy jednym a drugim taktem zegara. Znacznie lepszym wyjściem z sytuacji jest zastosowanie tzw. "odtrutki", czyli gry, która swoją tematyką radykalnie odbiega od tego, czym zajmowałeś się ostatnio, a jednocześnie nie wymaga dużego wysiłku umysłowego. Z badań wynika, iż najczęściej rolę takiej "odtrutki" spełnia zwykła strzelanina, co jest chyba logiczne, gdyż wszystko czego Ci przy niej potrzeba to refleks i kilka zakodowanych w podświadomości odruchów (naciśnięcie FIRE). Udział świadomości jest nieomal zbędny. Twój mózg praktycznie więc nie pracuje, dzięki czemu następuje proces regeneracji, a Ty nie marnujesz czasu, gdyż zabawa toczy się dalej. Czego więcej potrzeba do szczęścia?

Jedną z bardziej godnych uwagi "odtrutek", które ostatnio ukazały się na rynku, jest najnowsze dzieło kalifornijskiej firmy **Apogee**. Zasłynęła ona swego czasu, tworząc wspólnie z ***Id Software*** niezapomnianego ***Wolfensteina 3D***. Tym razem, już samotnie, opracowała program pod znaczącym tytułem **Raptor** (zdaje się, iż w Jurassic Park tak nazywano głównych bohaterów filmu - szczególnie inteligentne i drapieżne gady). Program ten stanowi wspaniały przykład na to, iż nawet bardzo stary pomysł można, po opakowaniu w nową formę graficzną i dźwiękową, sprzedać z dużym powodzeniem. Na pierwszy rzut oka **Raptor** przypomina bowiem nieśmiertelne ***1942*** - pierwowzór wszystkich strzelanin.

Główna koncepcja gry nie zmieniała się ani na jotę. Twój statek nadal znajduje się więc u dołu ekranu, podczas gdy z góry nadlatują kolejne fale wrogich pojazdów, które należy oczywiście zniszczyć. Zamiast jednak przedpotopowego bombowca z okresu II wojny światowej, masz do dyspozycji super nowoczesny myśliwiec, który - i tutaj nowość - możesz zaopatrzyć w blisko dwadzieścia różnych systemów uzbrojenia. Ale o tym za chwilę.

Od strony czysto graficznej **Raptor** prezentuje się wyśmienicie. W trakcie gry będziesz miał okazję podziwiać wspaniałe, przesuwające się pod skrzydłami Twojego myśliwca krajobrazy: archipelag wysp, platformy wydobywcze ropy naftowej, spaloną słońcem pustynię, tropikalny las, olbrzymią metropolię, czy w końcu powierzchnię wrogiej planety. Piszę: "w końcu", gdyż akcja **Raptora** rozgrywa się właśnie wokół inwazji Obcych na Zie-mię. Powołana w celu obrony naszej planety organizacja Mega-Corps w pier-wszej kolejności zatrudniła Ciebie, niezrównanego asa pilotażu. Czasy są jednak ciężkie (wiadomo, inwazja) i dlatego nikt nie chce pracować za darmo - nawet Ty, pomimo że przecież bronisz własnego domu. Mega-Corps zmuszony więc został do płacenia swoim pilotom za każdy zniszczony Obcy statek, czy też wrogą instalację naziemną. Po wprowadzeniu tych zasad wszystko stało się jasne. Im więcej Obcych zniszczysz, tym więcej dostaniesz pieniędzy i tym więcej broni do swojego myśliwca będziesz mógł zakupić. Wszystko zależy od Ciebie.

Aby oszczędzić Ci czasu i kłopotów związanych z poznaniem różnych systemów uzbrojenia i obrony, zaprezentuję kilka najbardziej przydatnych.









1. *ENERGY MODULE* - energia dla osłon Twojego myśliwca. W trakcie walki jest ona wyświetlana po prawej stronie ekranu w postaci pionowego paska. Każdy wrogi pocisk, który zdoła Cię trafić, zmniejsza jej ilość. Gdy na ekranie pojawi się komunikat *SHIELD LOW* (niskie zasilanie osłon) oznacza to, iż Twój koniec jest bliski, a na dodatek od tej chwili będziesz tracił po jednym systemie uzbrojenia przy każdym kolejnym trafieniu. Możesz temu zaradzić, nie strzelając przez jakiś czas. Osłony regenerują się wówczas samoistnie (z wyjątkiem poziomu trudności *ELITE*).

2. *PHASE SHIELD* - osłona zastępcza. Jej poziom wyświetlany jest po lewej stronie ekranu. Nie ulega ona samoregeneracji, ale za to można zakupić ich więcej, dzięki czemu Twój statek będzie miał zwielokrotnioną ochronę.

3. *ION SCANNER* - skaner. Umożliwia Ci wgląd w poziom energi osłon nieprzyjacielskiego statku-Matki. Spotkanie z nim (chodzi oczywiście o statek-Matkę) czeka Cię zawsze pod koniec każdego etapu. Wyjątkowo nieprzyjemny gość.

4. *MEGABOMB* - bomba specjalnego rodzaju. Niszczy wszystko, co lata i poważnie uszkadza cele naziemne. Niestety, jest kosztowna, a ponadto na pokład możesz zabrać tylko pięć sztuk.



5. *MICRO-MISSILE*- wyrzutnia pocisków małego kalibru. Wystrzeliwane są one z olbrzymią prędkością, co w pewnym stopniu równoważy ich małą siłę ognia. Działo to osiąga najlepsze rezultaty w kombinacji z innymi rodzajami broni.

6. *PLASMA CANNON* - działo strzelające pociskami plazmowymi. Jest skuteczne tylko przeciwko celom powietrznym. Najlepiej montować je na myśliwcu razem z *MICRO-MISSILE*.

7. *AIM-31 MAULER* - rakiety powietrze-powietrze. Nieodzowne są przy wszelkiego rodzaju starciach z obcymi myśliwcami. Powinieneś się w nie jak najszybciej zaopatrzyć.

8. *AGM-26L BANSHEE* - rakiety powietrze-ziemia. Stanowią skuteczny sposób na pozbycie się nieprzyjacielskich stacji radarowych czy naziemnych wyrzutni rakiet.



9. *DM 1R PSYCHO* - rakiety stanowiące kombinację dwóch poprzednich typów. Są one bardzo wygodne w użyciu, gdyż w czasie walki nie trzeba przełączać systemów uzbrojenia z powietrznych na naziemne, jak się to dzieje w przypadku AIM-31 i AGM-26L. Niestety, rakiety te nie są zbyt dokładne.

10. *TH19 THOR* - szybki karabin maszynowy wyposażony w system śledzenia celu. Oznacza to, iż nieprzyjacielski pojazd może zostać zniszczony nawet wówczas, gdy znajduje się z boku lub nawet z tyłu Twojego myśliwca. TH19 niszczy również cele naziemne. Wszystko to sprawia, iż jest to jeden z najlepszych systemów uzbrojenia dostępnych za niewygórowaną cenę.

11. *OD55 ODIN* - działo laserowe wyposażone podobnie jak TH19 THOR w system śledzenia celu. Jest jednak





od niego znacznie szybsze i skuteczniejsze.

12. ***MSIL-ATLAS*** - działo jonowe. Jeden jego strzał potrafi zniszczyć większość nieprzyjacielskich pojazdów. Skuteczne zarówno przeciwko ce-lom powietrznym, jak i lądowym.

13. ***CAL-10 ECLIPSE*** - dwa zintegrowane działa laserowe. Jest to najpotężniejsza dostępna w grze broń: bardzo szybka, o dużym obszarze rażenia i niezwykle śmiercionośna.

Wszystko to możesz kupić w swojej bazie w SUPPLY ROOM. Oczywiście, im lepsza broń, tym jej cena jest bardziej słona. CAL-10 może na przykład kosztować około miliona dolarów, co przy Twoich początkowych zarobkach (50.000 $ z jednej misji) jest sumą nieosiągalną. Na szczęście w trakcie gry natkniesz się na niewielkie pojemniki (wyglądają jak małe, białe beczki), w których znajdziesz bądź to broń, bądź to niezwykle wartościowe minerały. Od czasu do czasu z przeciwka nadleci również Obcy transportowiec (poznasz go po tym, iż jest to jedyny nie strzelający w grze statek). Wystarczy go strącić, aby jego zawartość była Twoja.



**Raptor** składa się z trzech dużych części, z których każda podzielona jest na dziewięć misji. Jak już mówiłem, każda z nich kończy się spotkaniem z wyjątkowo dużym i nieprzyjemnym Obcym. O ile w misjach należących do dwóch pierwszych części: BRAVO i TANGO, zniszczenie go nie stanowi jeszcze problemu, o tyle trzecia: OUTER REGIONS to już naprawdę trudny orzech do zgryzienia. Czekają Cię tam pojedynki już nie ze statkami, lecz z potężnie uzbrojonymi naziemnymi stacjami obrony. Tutaj nawet i pięć PHASE SHIELD może nie wystarczyć.

Ażeby sprawę jeszcze bardziej urozmaicić autorzy wprowadzili cztery poziomy trudności: TRAINING, ROOKIE, VETERAN i ELITE. Każdy z nich (z wyjątkiem pierwszego) rozpoczynasz, mając 10.000 $ w kieszeni i myśliwiec uzbrojony jedynie w prosty karabin maszynowy. Wierz mi, zarobienie na bardziej wyrafinowane systemy uzbrojenia jest naprawdę trudne. Swoje zasoby finansowe będziesz bowiem wydawał przede wszystkim na energię dla osłon Twojego myśliwca, bez których nie da się po prostu latać.

Na szczęście istnieje kilka chwytów, dzięki którym można rozwiązać tę kłopotliwą sytuację. Możesz na przykład rozpocząć grę od poziomu TRAINING. Ma on tylko cztery misje, po zakończeniu których wskakujesz na pierwszą misję poziomu ROOKIE. Wszystkie zarobione pieniądze zostają Ci wówczas odebrane, ale za to wolno Ci zatrzymać każdą zdobytą do tej pory broń. Drugi sposób to fakt, iż możesz po prostu sprzedać to, co już znalazłeś. Ponadto w każdej misji kilkakrotnie natkniesz się na statki Obcych, które po trafieniu zamieniają się w pulsujące, złote gwiazdy. Zbieraj je. Każda z nich to dodatkowe 50 $ na Twoim koncie. Najlepszym wyjściem jest jednak takie skonfigurowanie uzbrojenia, aby nikt nie mógł Cię ruszyć. Radziłbym tutaj w pierwszej kolejności zakupić PLASMA CANNON, MICROMISSILE i powiedzmy rakiety powietrze-powietrze lub TH19 THOR. Systemy te nie są drogie, a jednocześnie działając wspólnie są na tyle śmiercionośne, że powinno Ci to wystarczyć do czasu, gdy będziesz mógł się szarpnąć na działo laserowe.

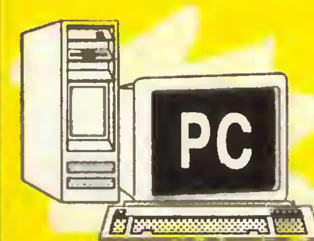
Po tych wszystkich poradach powinieneś poradzić sobie z Obcymi. Jakkolwiek **Raptor** wcale nie jest tak relaksujący, jak by to mogło wynikać ze wstępu, zachęcam Cię gorąco do spróbowania sił w tej oszałamiającej strzelaninie. Ilość ognistych fajerwerków wystrzeliwujących z palących się wrogich instalacji czy też dziesiątki eksplodujących równocześnie na ekranie nieprzyjacielskich statków powinny zadowolić większość graczy. Rzecz jednakże, która najbardziej przyciąga do **Raptora** to prosty fakt, iż grę tę da się ukończyć. Wystarczy dzień treningu, po czym rozparty wygodnie w fotelu, możesz obejrzeć zgrabne zakończenie. Mnie się to udało. Ciekawe jak Tobie pójdzie?

STEROWANIE: joystick, mysz lub klawiatura, przy czym klawisze można zdefiniować.

**Piotr Orcholski**

**ZRĘCZNOŚCIOWA**




386

OPISY





# JAMES POND 3

## Producent: Millennium 94

Sławetne pierwsza i druga część **James Ponda** (**James Pond I** oraz **James Pond II - Robocod**) wywarły ogromne piętno na grach platformowych Amigi, wprowadzając wykreowany przez siebie specyficzny styl. Odznacza się on bardzo szybką, kolorową grafiką, płynnym scrollingiem, dobrą oprawą dźwiękową. Burza wybuchła, gdy **Millennium** wypuściła bardzo długo oczekiwaną grę **James Pond 3: Operation Starfish** (miała ona się ukazać już w zeszłym roku, ale zwlekano, aby wyeliminować wszelkie błędy i poprawić "image" **Ponda**).

Po ukazaniu się *Zoola 2* wielu z nas uwierzyło, że gatunek gier platformowych jest już sprawą zamkniętą i że niewiele nowego można do niego jeszcze wprowadzić. Niestety, gra ta okazała się niewypałem i mimo bardzo wysokiej sprzedaży, była oceniany ZNACZNIE niżej w porównaniu do pierwszej części (która w jednym z renomowanych angielskich pism dostała notę 95%). Głównymi zarzutami były tutaj zbyt małe różnice w stosunku do pierwowzoru (poza pewnymi zmianami w systemie kontrolowania ruchu postaci i kilkoma uzupełnieniami, nie wprowadzono nic nowego). Była to prześwietna okazja dla konkurencyjnych firm, by poprawić błędy w swych programach i ostro kontratakować.

"Czasowanie" **Millennium** okazało się naprawdę bardzo skuteczne i pozwoliło autorom na wgląd w rynek, badając stan gier platformowych i ich aktualne "położenie". Nikt nie miał wątpliwości, że zdecydowanie największym, śmiertelnym wrogiem **James Ponda III** tym razem nie będzie słynny ze swej podłości dr. Maybe (Być Może), lecz Zool.

Po klęsce *Zoola 2* (która zresztą była od dawna przepowiadana), szefowie **Millennium** ustosunkowali się do wymagań rynkowych, wypuszczając swoje dopracowane dzieło. Ludzie byli naprawdę napaleni i nie mogli się nowego wcielenia **Ponda** doczekać. A czekać było na co...

Dr. Maybe powrócił znowu, ku zmartwieniu świata, a naszej, tj. Graczy, uciesze. Tym razem zaczął terroryzować Bazę Serową, porywając agentów, budując wymyślne kopalnie serowe i wszędzie rozmieszczając swych sprzymierzeńców. Do operacji usunięcia zła wyrządzonego przez doktora został zatrudniony bohater, który znacznie wcześniej pokonał Być Może w wielkiej bazie Mikołaja. Oczywiście mowa o naszym ukochanym **James Pondzie**. Nie jest on już w połowie rybą, a w połowie maszyną. Tym razem jest w połowie rybą, a w całości AGENTEM.

Zadanie stojące przed nim jest niewątpliwie bardzo trudne i niebezpieczne, czego jednak się nie robi, aby ocalić świat?! I właśnie w tym momencie rozpoczyna się długa wędrówka Ponda po niebezpiecznym, pełnym zagadek i niedomówień świecie.

Jedynym ułatwieniem, którym nasz agent dysponuje, jest prototyp pneumatycznych butów, umożliwiających poruszanie się po niezwykle stromych ścianach (wytrzymają przez kilka sekund nawet kąt 90 stopni względem ziemi!!!). Buty te umożliwiają naszej rybce wykonywanie naprawdę niesamowitych akrobacji, które dotychczas mogliśmy podziwiać tylko na konsolach, w grze pt. ***Sonic the Jeż*** (nie najwyższego lotu). Nam jednak nie chodzi za bardzo o popisywanie się przed "konsolowiczami", lecz o wykonanie bardzo trudnego i arcyodpowiedzialnego zadania, którym jest uratowanie planety Ziemi. Wracając więc do butów - umożliwią one naszemu bohaterowi dotarcie do nawet najbardziej nieosiągalnych szczytów gór serowych, a także zdobycie niezbędnych do ukończenia misji przedmiotów. "Włączając" buty, czyli naciskając klawisz spacji (ukaże się wówczas malutka błyskawiczka w lewym dolnym rogu ekranu), dodajemy również nieco przyspieszenia naszemu bohaterowi.

Poza butami, w labiryncie platform serowych (i nie tylko), możemy



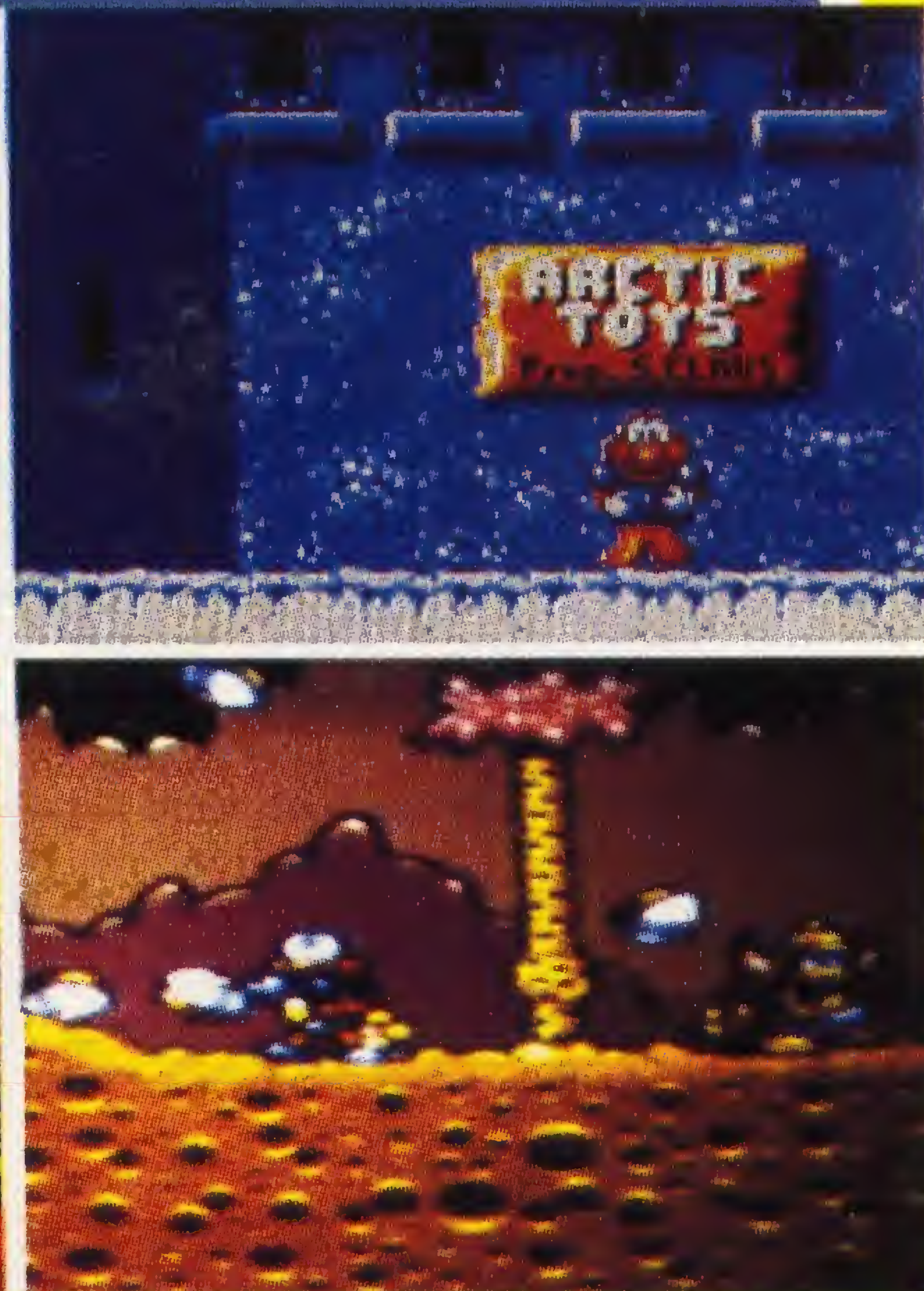


również odnaleźć wiele cennych, ciekawych i ułatwiających życie przedmiotów. Z początku (na pierwszych poziomach) przedmiotów tych nie trzeba używać (można się bez nich obyć, ale będzie trudniej), lecz później - nie ma już wyboru. Przykładów może być wiele: ubierając naszego agenta w znaleziony strój umożliwiamy mu tym samym "bezbolesne" przebrnięcie przez lawę, a także trzykrotną ochronę przed potworami (ubranie zakładamy kierując joystick w dół, zdejmujemy - naciskając fire). Inny przykład: na którymś z pierwszych poziomów jeździ sobie dosyć nieprzyjemny koleś, mający skłonności do przejeżdżania ryb-agentów. Aby go zniszczyć, musimy posłużyć się leżącym dynamitem. Możemy jednak go olać (mowa o jeżdżącym kolesiu), licząc się z dużym ryzykiem podczas przeskakiwania go na "sprężynkach". System podnoszenia i używania przedmiotów jest naprawdę bardzo dobrze rozwiązany, a poza tym - nigdy wcześniej w grach platformowej z czymś takim nie mieliśmy do czynienia (przynajmniej - w takiej skali).

Penetrując poziomy przyległe do Księżycowej Bazy, nasz wspaniały agent Pond napotka bardzo wiele wymyślnych pułapek, a także (a może przede wszystkim), wrogów (potworów wszelakiej maści, wielkości i podłości). Na szczęście, nasza rybka jest przygotowana do pokonywania większości z tych niebezpieczeństw. Po latach odpoczynku od misji w Bazie Mikołaja, James Pond nauczył się jednego, niepowtarzalnego i unikalnego wybiegu. Panie i panowie, przedstawiamy Wam... CIOS PIĘŚCIĄ. Tak!!! Nasz agent stał się prawdziwym bokserem i może z powodzeniem wykorzystać to jeśli nie przeciwko każdemu, to przeciwko większości wrogów. Inną, unikalną specjalną zdolnością naszego agenta jest naskok wrogowi na głowę. W większości wypadków to ostatnie jest skuteczniejsze od pięści (szczególnie, gdy podczas spadania na ofiarę podkurczymy nogi - joystick w dół). Szczur musi zostać uderzony pięścią dwukrotnie (na najniższym stopniu trudności), zaś naskoczyć z podkurczeniem nóg wystarczy tylko raz.

W celach bojowych z powodzeniem można używać większości znalezionych przemiotów. Znakomicie działa tu kamień, w większości przypadków znoszący z powierzchni ziemi każdego potworka. Nawet ciśnięty ser może co niektórym przysporzyć bólu głowy. Laski dynamitu, leżące tu i ówdzie niezbyt nadają się do ataku na małe i średnie "bestie", a to ze względu na kłopotliwość takiego sposobu walki. Musimy najpierw podnieść dynamit, odczekać aż lont zacznie się przepalać i wreszcie cisnąć nim, bądź go położyć, pamiętając o odsunięciu się na bezpieczną odległość. Co innego większe "cele" - wówczas możemy nie mieć innego wyboru. Dobrą bronią w takich wypadkach może być również bomba (choć stosunkowo ciężko jest ją znaleźć). Po wyrzuceniu momentalnie wybucha (większe boom! w porównaniu do wybuchu dynamitu).






Zupełnie innym rozdziałem walki jest broń rażąca na odległość. W obrębie terenu działania naszego agenta, złośliwy dr. Być Może pozostawił pod opieką szkaradnych myszy kilka sztuk prototypów pistoletów owocowych. Ta śmiercionośna broń może być odebrana stworkom, należy jednak znaleźć właścicieli i wykazać się dużym sprytem (wiedzą oni, jak się takiej broni używa), by naskoczyć myszy na łeb. Początkową amunicję (która, jak każda inna, jest niewyczerpywalna) stanowią jabłka, pozwalające zlikwidować wrogów, na których natrafimy. Co innego, gdy w czasie wędrówki natkniemy się na inną (lepszą) amunicję - np. nakierowywane ciastka. Wówczas możemy sobie zaszaleć. Ciasteczka będą wirowały wokół nas (po ich wystrzeleniu, rzecz jasna) i walną w pierwsze lepsze źródło ciepła, które im się nawinie (wykluczając oczywiście naszego agenta).

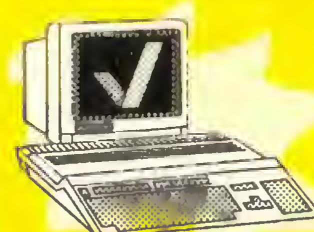
Poza różnorodnymi broniami i amunicjami do nich, James może się również natknąć na latające skutery (w baku mają określoną ilość paliwa) oraz inny pomocny w "wycieczce" ekwipunek, którego odkrycie pozostawiam już Wam.

W Operacji Gwiezdna Ryba znajdziemy również inne, bardziej lub mniej tradycyjne rozwiązania, znane nam z innych gier platformowych. Będą więc niezliczalne bonus-levele (możemy podnieść sobie liczbę żyć oraz wyleczyć rany, zadane przez potwory), okropni i wielcy strażnicy (end-of -level guardian), będą inne, jeszcze bardziej kolorowe poziomy, będzie potężniejszy ekwipunek, będą... Będą, ale najpierw wydobądźmy ostatniego zaskórniaka i zakupmy **James Pond III: Operation Starfish**, najlepszą grę platformową o wspaniałej grafice, pięknym dźwięku i jeszcze lepszej grywalności. Grę, na którą czekały całe pokolenia. Grę, która była przepowiadana przez najpotężniejszych proroków.

**Frodo Baggins**

**ZRĘCZNOSCIOWA**



1 MB RAM

# Championship MANAGER '93

Original Version
Paul & Oliver Collyer
Enhanced Version
Intelek
Data Research
Andy Haynes
Project Manager
Kris Hall
(c) Domark Group Ltd.
DOMARK

## Producent: Domark

Co prawda emocje po XV Mistrzostwach Świata w piłce nożnej już opadły, ale zainteresowanie tą dyscypliną sportu nie zmalało. Wręcz przeciwnie, football zyskuje coraz większą popularność, zdobywając swoich zwolenników w coraz to nowych krajach, jak chociażby ostatnio w Stanach Zjednoczonych, gdzie pełne trybuny, wspaniały doping i wręcz wzorowa organizacja meczów wprawiły wszytkich tubylców i przybyszów w ogromny zachwyt. O tych mistrzostwach moglibyśmy jeszcze sporo dobrego napisać, ale dosyć ględzenia o tym, co było i minęło.

Na otarcie łez po zakończonym turnieju proponujemy Ci produkt firmy **Domark** pt. **Championship Manager '93**. Nie jest to nowa gra (jak widać zresztą po tytule), jednak w tej dziedzinie omal niezastąpiona. Porównywalne z nią programy, ***The Manager*** czy popularny ***Premier Manager***, nie oferują, według nas, tylu rozwiązań taktycznych co gra **Domarku**.

Program pozwala Ci pokierować całą, nazwijmy to, polityką klubu piłkarskiego - od wytycznych dotyczących treningu i doboru zawodników, na finansach skończywszy. Opanowanie tego nie jest z pewnością łatwe, jednak wytrwałym "rozgryzaczom" przyniesie dużą satysfakcje - któż przecież nie chciałby osiągnąć tego, co na ostatnich mistrzostwach dokonali ze swoimi zespołami Sacchi, Penev czy chociażby Parreira.

Z naszych obserwacji wynika, że **Championship Manager**, ze względu na swoje skomplikowanie, grzeje w większości domostw miejsce na dnie pudełka z dyskietkami (w najlepszym wypadku). Prawda jest taka, że ze względu na stopień skomplikowania gry mniej ambitni gracze szybko się do niej zniechęcają, dlatego też postanowiliśmy wyjść im na ratunek. Opis poszczególnych ikon i kilka przydatnych rad na pewno pomogą osiągnąć sukces.

Man Utd Squad

Trns Staf Leag Fixt Accs Info Rsrv

| DEFENDERS | PS | TK | PA | HD | FL | CR | AG | IF | SDE | FIT | AVR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| P.PARKER | 08 | 20 | 20 | 15 | 07 | 08 | 06 | 09 | RC | 070 | |
| S.BRUCE | 07 | 15 | 11 | 16 | 01 | 04 | 15 | 13 | C | 070 | |
| G.PALLISTER | 04 | 18 | 13 | 20 | 02 | 05 | 15 | 16 | C | 070 | |
| D.IRWIN | 11 | 14 | 16 | 09 | 06 | 08 | 11 | 08 | L | 070 | |
| L.MARTIN | 12 | 16 | 14 | 08 | 19 | 09 | 07 | 01 | L | 070 | |

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 14 GK SWP
GLS DSP AVR MOM PEN PRV TCT OPP
DONE SQDL MIDS ATTS

### LIGA I OBYCZAJE

Twoje zmagania toczą się w czterech ligach, w których gra po dwadzieścia zespołów spośród ponad stu czterdziestu (resztę stanowią drużyny ligi okręgowej, do której nie masz wglądu). Zwycięzcy każdej ligi, jak i zespoły, które zajęły drugie miejsca, automatycznie awansują wyżej, z tym że dwa pierwsze z 'Premier League' od przyszłego sezonu grać będą odpowiednio - pierwszy w pucharze mistrzów, a drugi w pucharze UEFA. Zmaganiom o ligowe punkty towarzyszy walka o puchary Anglii. Zdobycie jednego z nich (można zdobyć oczywiście obydwa) wiąże się nie tylko z przychodem dodatkowej gotówki, ale np. w przypadku zwycięstwa w pucharze FA również z przepustką do gry w Pucharze Zdobywców Pucharów.

UWAGA: Zespoły, które w 'First League' zajmą miejsca od trzeciego do szóstego, walczą systemem pucharowym każdy z każdym o miejsce w 'Premier League'.

Prowadzenie jednej z drużyn powierzono Tobie - dobrze zapowiadającemu się managerowi. Zapewne domyślasz się, że panujących tu praw nie można lekceważyć i tylko dobry manager utrzyma swoją posadę do... emerytury. Od należytego przewidywania skutków Twoich decyzji, od zdolności strategicznych i kompromisowych rozwiązań klubowych problemów zależy, czy odejdziesz od komputera zadowolony. Droga do sławy daleka, a zatem bierz się do dzieła.

### URUCHOMIENIE PROGRAMU

Przed rozpoczęciem właściwej gry nieuniknione staje się ustawienie kilku parametrów:

- liczby graczy (od 1 do 4);
- ilości wszystkich zawodników z wszystkich lig;
- wyboru zespołu, z czym wiąże się wybór odpowiedniej ligi (1 gracz = 1 zespół);
- wyboru jednego z 9 charakterów, w który będziesz musiał się wcielić (każdy jest odmienny i ma różny wpływ na swoich współpracowników).



ZACZYNAMY GRĘ

Po ustawieniu wszystkich parametrów ukazuje się główne menu gry. Składa się ono z 11 ikon, które ułatwią Ci jak mogą trudną pracę managera.

1. *SATURDAY (MIDWEEK) FIXTURIES* - rozpoczęcie meczów wyznaczonych na najbliższy tydzień.

2. *VIEW TABELS* - najróżniejsze statystyki; od ligowych tabeli poprzez wyniki najlepszych piłkarzy po porównanie działalności managerów wszystkich drużyn. Najważniejsze z nich to:

*AVERANGE RATING*, gdzie przedstawiona jest lista najbardziej cenionych zawodników z całej ligi (warto ich mieć, no nie).

*MANAGER SCORES* informuje o ilości punktów, przyznanych Ci przez komputer za dotychczasowe osiągnię-cia. Ocena ta jest o tyle ważna, że im jest wyższa, tym więcej zawodników chce grać w Twoim klubie. Ma ona również wpływ na morale Twoich zawodników.

3. *FIXTURE INFO* - tutaj możesz dowiedzieć się o wynikach ostatnich meczów oraz kto z kim gra w lidze i jak się prezentują spotkania pucharowe. Szczególnie przydatna jest opcja *NEXT FIXTURES*, która informuje z kim przyjdzie Ci się zmierzyć w najbliższym meczu.

4. *CLUB DETAILS* - w menu tym ustalasz wszystkie sprawy związane z grą i strategią drużyny. Uaktywnienie tej opcji pociąga za sobą wybranie drużyny (możesz również obejrzeć skład każdego innego teamu). Po dokonaniu odpowiedniego wyboru ukazują się nazwiska piłkarzy, w sąsiedztwie których umiejscowiono szeregi małych ikon. Zaczynając od góry, są to:

*TRANS* - transfery zawodników w Twojej drużynie.

*STAF* - wiek i zdolności: managera, trenera, klubowego psychiatry oraz ludzi, którzy pomagają Ci w doborze zawodników do zespołu.

*LEAG* - wykres Twoich osiągnięć na tle innych klubów.

*FIXT* - lista zespołów, z jakimi przyjdzie walczyć w całym sezonie.

*ACCS* - budżet, czyli przychody i wydatki związane z utrzymaniem klubu.

*INFO* - informacje o największych osiągnięciach zespołu podczas Twojego menadżerowania.

*RSRV* - "przełącznik" pomiędzy reprezentacją seniorów i juniorów.

Funkcje z dolnej części ekranu od lewej:

*GLS* - strzelcy goli.

*DSP* - Twoi zawodnicy dyscyplinarnie usunięci z boiska za czerwone i żółte kartki, szczodrze przydzielane im przez sędziów.

*AVR* - ranking najlepszych (według komputera) graczy Twojego zespołu.

*OPP* - podglądanie ustawienia zawodników przeciwnika przed meczem.

*DEFS, MIDS, ATTS* - komputer wyświetla zależnie od wybranej opcji: obrońców, pomocników oraz napastników

5. *MATCH REPORTS* - raporty o najbliższych meczach rozgrywanych w lidze oraz o spotkaniach pucharowych. Przed rozpoczęciem sezonu możesz zaaranżować spotkania towarzyskie.

6. *FIND PLAYER* - dokonywanie zakupów zawodników nie tylko z ligi angielskiej, ale również z lig zagranicznych. Są tutaj dostępne kolejne opcje:

*NORMAL SEARCH* - sam szukasz zawodnika i sam podejmujesz stosowną decyzję czy kupić: bramkarza (GOALKEEPER), obrońcę (DEFENDER), pomocnika (MIDFIELD) lub też napastnika (ATACKER); jakimi zdolnościami ma się charakteryzować, w jakiej ma być cenie, w której lidze gra oraz ile ma lat.

*SCOUT SEARCH* - tak jak wyżej, z tym że wyboru tego dokonują Twoi "wyszukiwacze".

*TRANSFER LIST* - lista zawartych transakcji pomiędzy klubami.

*FOREGIN PLAYERS* - obszerna lista zawierająca piłkarzy zagranicznych wystawionych na sprzedaż (warto zwrócić uwagę na Polaków).

*SHORTLIST* - lista zawodników, których w przyszłości masz ochotę kupić - tworzysz ją sam.



*MOM* - lista zawodników ukaranych żółtymi kartonikami.

*PEN* - strzelcy goli z rzutów karnych.

*PRV* - ostatni mecz w statystykach.

*TCT* - strategia gry, a więc ustawianie zawodników na boisku oraz ustalenie jednego z pięciu stylów gry. Są to:

a) *long ball* - długie podania do napastników z środkowej części boiska (korzystne przy słabej grze pomocników).
b) *pass to feet* - presing (dokładne krycie zawodników przeciwnika).
c) *counter-atack* - kontratak.
d) *continental* - frontalny atak.
e) *direct ball* - atak pozycyjny.

OPISY





SCOUT REPORTS - osiągnięcia Twoich szperaczy w wyszukiwaniu młodych talentów.

TRANSFER NEWS - najnowsze wieści z rynku transferowego.

7. **BOARD RESIGN** - rezygnacja z kierowania danej drużyny przy równoczesnym wyborze innej.

8. **MANAGER JOB** - możliwość wprowadzenia dotatkowego gracza (ADD MANAGER) oraz obejrzenia historii swojej pracy i jej sklasyfikowanie.

9. **NATIONAL SQUADS** - informacje o Twoich zawodnikach, którzy dostali się do jednej z reprezentacji Wielkiej Brytanii.

10. **NEW PICTURES** - możliwość zmiany piłkarza w tle ekranu.

11. **SAVE GAME** - pamiętaj, że możesz nagrać tylko jeden stan gry (Amiga).




## MECZ

Sam ekran meczu jest przedstawiony w dość specyficzny sposób. Poziom gry poszczególnych formacji wyznaczają trzy słupki. Symbolizują one trzy podstawowe formacje drużyny. Ich spadek i wzrost określa poziom gry. Zamieszczony poniżej licznik niewykorzystanych sytuacji odmierza ilość sytuacji podbramkowych.

## PRZEPISY

Do gry w ligach w obrębie Wielkiej Brytanii dopuszcza się dowolną ilość obcokrajowców w każdym z zespołów. Pewne reperkusje wnoszą dopiero europejskie puchary, które określiły limit. Ściśle przestrzegana zasada "tylko trzech" stanowi ogromną barierę nawet dla doświadczonego gracza. Gdzie tkwi problem? Otóż w Wielkiej Brytanii Irlandczyk, Walijczyk, Szkot to jedna i ta sama narodowość - w przeciwieństwie do interpretacji przepisów UEFA. Warto zatem dobrze się zastanowić przed zakupem nowego zawodnika.

### PARĘ PRZYDATNYCH RAD DLA POCZĄTKUJĄCYCH GRACZY

1. Pamiętaj o odpowiedprzydzieleniu zawodnikom numerów, które odpowiadają ich zdolnościom, tzn. bramkarz nr 1 lub GK, obrońcy nr 2-6, pomocnicy nr 7, 8, 11, 12, napastnicy nr 9, 10, 14.

2. Najbardziej przydatne zdolności to:

*FAIR* - spryt,
*STAMINA* - wytrzymałość,
*TACKLING* - sprawność.

3. Ustawiając taktykę na mecz nie zapomnij sprawdzić, gdzie grasz, gdyż jest znaczna różnica pomiędzy meczem rozgrywanym na własnym boisku, gdzie wierni Twojej drużynie kibice dopingują zawodników do gry, a meczem wyjazdowym, w czasie którego morale piłkarzy znacznie spada.

4. Rozgrywając spotkanie wyjazdowe najlepszą taktyką są szybkie kontrataki.

5. Należy nieustannie kontrolować budżet klubu (czy wystarczy na pensje zawodników) i morale w zespole.

6. Dobrym rozwiązaniem końcówek meczu (75-90 min.) jest stosowanie frontowego ataku (continental).

7. W czasie osłabienia zespołu spowodowanego usunięciem zawodnika (jednego lub więcej) zalecane jest przyjęcie taktyki counteratack.

8. Warto nie zapisywać na bieżąco stanu gry, gdyż czasami lepiej cofnąć się do poprzedniego niż chwytać się za głowę i przeklinać.

## TAKTYKA PRZEDMECZOWA

Taktyka, jaką powinneś obrać na dany mecz, zależy od kilku czynników. Pierwszy stanowi morale piłkarzy wystawionych do podstawowej jedenastki. Morale takie jak: LOW czy OK nie gwarantują pełnego zaangażowania w mecz. Można temu zapobiec, obiecując swoim zawodnikom wysokie premie za zwycięstwo.

Drugim równie ważnym czynnikiem, który wpływa na zgranie się poszczególnych formacji w zespole, są typy charakteru u poszczególnych graczy. I tak Arrogant, Rash czy Unselfish stwarza kiepską atmosferę, której nie zdołają zmienić nawet wysokie nagrody pieniężne za odniesienie sukcesu.

Ostatnim, ale chyba najważniejszym elementem, który ma decydujący wpływ na poczynania drużyny, są zdolności poszczególnych osób sprawujących pieczołowitą opiekę nad Twoim klubem (szczególną uwagę należy zwrócić na trenera i psychiatrę).

## WADY

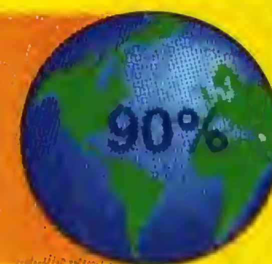
...niestety, istnieją. Jak już wcześniej wspominaliśmy, występują ograniczenia w możliwości nagrywania stanów aktualnych gry, co pociąga za sobą oczywiste konsekwencje. Również dźwięk (a raczej jego niedostatek) pozostawia wiele do życzenie - zamiast sugerowanej przez producenta ciszy, radzimy skorzystać z usług magnetofonu (obojętne - muzyka kameralna, disco czy metal). Największym natomiast utrapieniem grającego jest przerwa, w której po ukończonym sezonie komputer generuje następny sezon. Trwa to od jednej do kilku godzin, w czasie których mniej cierpliwym graczom proponujemy zacząć czytanie wciąż odwlekanego Pana Tadeusza. Nie zaszkodzi też wyjść na świeże powietrze - zobaczyć jaką porę roku teraz mamy, spytać sąsiada o dzień tygodnia (na wszelki wypadek też o rok), aby w końcu zabarykadować się w pokoju na długie tygodnie i oddać się do reszty prowadzeniu klubu.

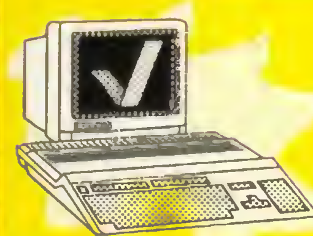
Fanatykom **Championship Manager** polecamy wydany niedawno dodatkowy dysk, bazujący na zespołach i piłkarzach ligi włoskiej.

Życzymy wszystkim grającym wielu sukcesów i zadowolenia w prowadzeniu swojego teamu, który może w przyszłości stanie się dream teamem.

**Robert Bodzyński**
**Ś.P. Benny Bill**

STRATEGICZNA



1 B RAM

# SKLEP * SKLEP

| Lp. | Tytuł | Producent | Opis | Nośnik | Wymagania | Cena |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | IBM | IBM | IBM | IBM | IBM IBM | |
| 1. | Ardeny | IPS CG | | 3.5" | Hercules, EGA, VGA | 395.000,- |
| 2. | ATAC | MicroProse | | 3.5" | VGA | 600.000,- |
| 3. | Buzz Aldrin's Race into Space | Electronic Arts | | 3.5" | AT, 570 kB, 16 MB HDD, VGA | 810.000,- |
| 4. | Betrayal at Kronodor | Sierra | | 3.5" | 386 SX, 2MB RAM | 680.000,- |
| 5. | Birds of Prey | Electronic Arts | | 3.5" | EGA, VGA | 285.000,- |
| 6. | Carnage | L.K. Avalon | 7-8/94 | 3.5" | AT, 1 MB RAM, VGA, EGA | 125.000,- |
| 7. | Civilization | MicroProse | 1/94 | 3.5"; 5.25" | EGA, VGA | 550.000,- |
| 8. | Civilization & Railroad Tycoon | MicroProse | | CD | 386, 2 MB RAM, VGA | 1.1 mln |
| 9. | Dracula | Psygnosis | | 3.5" | AT 20 MHz, 1MB RAM, VGA, Mysz | 470.000,- |
| 10. | Dune | Virgin | 5-6/93 | 3.5" | EGA, VGA | 285.000,- |
| 11. | Dungeon Master | Psygnosis | 5-6/93 | 3.5" | EGA, VGA | 285.000,- |
| 12. | F-15 Strike Eagle III | MicroProse | 7-8/93 | 3.5" | 386, 2MB RAM, VGA, 10HDD | 790.000,- |
| 13. | F-117A | MicroProse | | 3.5" | 286, VGA | 680.000,- |
| 14. | Fields of Glory | MicroProse | | 3.5" | 386-16, 2MB RAM, MCGA, 12 HDD | 860.000,- |
| 15. | Formula One & Golf | MicroProse | | CD | 386, 4 MB RAM, VGA | 1.1 mln |
| 16. | Gunship 2000 | MicroProse | 5/94 | CD | AT, 1 MB RAM, VGA/MCGA | 1.1mln |
| 17. | Harpoon | Electronic Arts | | 3.5" | EGA, VGA | 285.000,- |
| 18. | Heroes of the 357th | Electronic Arts | 3-4/93 | 3.5" | EGA, VGA | 285.000,- |
| 19. | Hired Guns | Psygnosis | 11-12/93 | 3.5" | 386, 1MB EMS, VGA, 5 MB HDD | 700.000,- |
| 20. | Incerdible Machine | Sierra | | 3.5" | 386SX, VGA | 430.000,- |
| 21. | Indianapolis 500 | Electronic Arts | 2/93 | 3.5" | EGA, VGA | 285.000,- |
| 22. | IndyCar Racing | Virgin | | 3.5" | 386DX/25,4 MB RAM,VGA,15 MB HDD | 800.000,- |
| 23. | Innocent | Psygnosis | | 3.5" | AT, 1 MB RAM, VGA, 16 MB HDD | 900.000,- |
| 24. | International Athletics | L.K. Avalon | | 3.5" | AT, 1 MB RAM, VGA, EGA | 125.000,- |
| 25. | International Tennis | L.K. Avalon | | 3.5" | AT, 1 MB RAM, VGA, EGA | 125.000,- |
| 26. | Kasparov's Gambit | Electronic Arts | | 3.5" | 386SX-16, 4MB, VGA, 11 MB HDD | 680.000,- |
| 27. | King's Quest VI | Sierra | 6/94 | 5.25" | VGA | 700.000,- |
| 28. | Lure of the Tempress | Virgin | | 3.5" | VGA | 490.000,- |
| 29. | Michel Jordan in Flight | Electronic Arts | | 3.5" | 386-16, 2MB, VGA | 430.000,- |
| 30. | MIG 29M | Domark | 2/93 | 3.5" | EGA, VGA | 285.000,- |
| 31. | On no! More Lemmings | Psygnosis | | 3.5" | EGA, VGA | 285.000,- |
| 32. | Patriot | Electronic Arts | | 3.5" | 386SX, 4 MB RAM | 550.000,- |
| 33. | Powermonger | Electronic Arts | | 3.5" | EGA, VGA | 285.000,- |
| 34. | Privateer | Origin | 11-12/93 | 3.5" | 386-25, 4MB RAM, 20 HDD | 740.000,- |
| 35. | Privateer | Origin | 11-12/93 | CD | 386-25, 4 MB RAM | 740.000,- |
| 36. | Quest for Glory III | Sierra | | 5.25" | VGA | 590.000,- |
| 37. | Rebel Assault | Lucas Arts | | CD | 386-33, 4 MB RAM, Mysz | 1.6 mln |
| 38. | Return of the Phantom | MicroProse | | 3.5" | 286, 2 MB RAM, VGA/MCGA, 8 HDD | 800.000,- |
| 39. | Risky Woods | Electronics Arts | | 3.5" | EGA, VGA | 285.000,- |
| 40. | Saper | L.K. Avalon | 2/94 | 3.5" | AT, 1 MB RAM, VGA, EGA | 135.000,- |
| 41. | Seal Team | Electronic Arts | | 3.5" | VGA | 500.000,- |
| 42. | Shadowcaster | Origin | 1/94 | 3.5" | 386SX, 4 MB RAM, VGA, 16 HDD | 800.000,- |
| 43. | Shadowcaster | Origin | | CD | 386SX, 4 MB RAM | 800.000,- |
| 44. | Shadowlands | Domark | | 3.5" | EGA, VGA | 285.000,- |
| 45. | Sherlock Holmes | Electronics Arts | | CD | 386SX, 4 MB RAM, VGA | 650.000,- |
| 46. | Sink or Swim | L.K. Avalon | 7-8/94 | 3.5" | AT, 1 MB RAM, VGA, EGA | 180.000,- |
| 47. | Smuś | L.K. Avalon | 5/94 | 3.5" | AT, 1 MB RAM, VGA, EGA | 180.000,- |
| 48. | Space Hulk | Electronic Arts | 5/94 | 3.5" | VGA | 650.000,- |
| 49. | Space Hulk | Electronic Arts | | CD | 386, 4 MB RAM, VGA/MCGA | 650.000,- |
| 50. | Starlord | MicroProse | 9/94 | CD | 386-16, 2 MB RAM, VGA | 1.5 mln |
| 51. | Strike Commander | Origin | 7-8/93 | 3.5" | 386-25, 4 MB, 27 HDD, VGA | 800.000,- |
| 52. | Syndicate/wersja polska tekstu | Bullfrog | 9-10/93 | 3.5" | 386, 4 MB RAM, 12 HDD, VGA | 700.000,- |
| 53. | Syndicate + | Bullfrog | | CD | 386, 4 MB RAM, VGA | 700.000,- |
| 54. | Task Force 1942 | MicroProse | 5/94 | 3.5" | 386, 2MB, VGA/MCGA | 800.000,- |
| 55. | Thaurus | Atares | 7-8/94 | 3.5" | AT, 640 kB RAM | 90.000,- |
| 56. | The Greatest (Dune, Lure of the Tempres, Shuttle) | Beau Jolly | | CD | AT, 640 kB RAM, VGA | 1.2 mln |
| 57. | Theatre of War | Electronic Arts | 1/93 | 5.25" | 2 MB (SVGA), 640kB (VGA) | 285.000,- |
| 58. | Ultima VII | Origin | | 3.5", 5.25" | 2MB RAM, 21 MB HDD | 740.000,- |



Świat Gier Komputerowych


A.JANICKI

| Lp. | Tytuł | Producent | Opis | Nośnik | Wymagania | Cena |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 59. | Ultima Underworld | Origin | | 3.5", 5.25" | 386SX, 2MB, 13 HDD, VGA | 700.000,- |
| 60. | Ultima Underworld II | Origin | | 3.5" | 386 SX, 2MB, 14 HDD, VGA | 740.000,- |
| 61. | V for Victory III | Electronic Arts | | 3.5" | SVGA (VESA) | 500.000,- |
| 62. | Xenobots | Electronic Arts | 11-12/93 | 3.5" | AT, 1 MB, VGA | 430.000,- |
| 63. | 688 Attack Sub | Electronic Arts | 2/93 | 3.5" | VGA | 285.000,- |
| | AMIGA | AMIGA | AMIGA | AMIGA | AMIGA AMIGA | |
| 64. | Birds of Prey | Electronic Arts | | 3.5" | 1 MB RAM | 285.000,- |
| 65. | Black Crypt | Electronic Arts | 5-6/93 | 3.5" | 1 MB RAM | 285.000,- |
| 66. | Carnage | L.K. Avalon | | 3.5" | 1 MB RAM | 110.000,- |
| 67. | Civilization | MicroProse | 1/94 | 3.5" | 1 MB RAM | 520.000,- |
| 68. | Dracula | Psygnosis | | 3.5" | 1 MB RAM | 500.000,- |
| 69. | Dune | Virgin | 5-6/93 | 3.5" | 1 MB RAM | 285.000,- |
| 70. | Dungeon Master | Psygnosis | 5-6/93 | 3.5" | 1 MB RAM | 285.000,- |
| 71. | F-117A | MicroProse | | 3.5" | 1 MB RAM | 680.000,- |
| 72. | Harpoon | Electronic Arts | | 3.5" | 1 MB RAM | 285.000,- |
| 73. | Hired Guns | Psygnosis | 11-12/93 | 3..5" | 1 MB RAM | 850.000,- |
| 74. | Indianapolis 500 | Electronic Arts | 2/93 | 3.5" | 1 MB RAM | 285.000,- |
| 75. | Innocent | Psygnosis | | 3.5" | 1 MB RAM | 700.000,- |
| 76. | International Tennis | L.K. Avalon | | 3.5" | 1 MB RAM | 110.000,- |
| 77. | MIG 29M | Domark | 2/93 | 3.5" | 1 MB RAM | 285.000,- |
| 78. | NAM | Domark | | 3.5" | 1 MB RAM | 285.000,- |
| 79. | Patrol Cobry | Atares | | 3.5" | 1 MB RAM | 130.000,- |
| 80. | Powermonger | Electronic Arts | | 3.5" | 1 MB RAM | 285.000,- |
| | Risky Woods | Electronic Arts | | 3.5" | 1 MB RAM | 285.000,- |
| 81. | Saper | L.K. Avalon | 2/94 | 3.5" | 1 MB RAM | 75.000,- |
| 82. | Shadowlands | Domark | | 3.5" | 1 MB RAM | 285.000,- |
| 83. | Sink or Swim | L.K. Avalon | 7-8/94 | 3.5" | 1 MB RAM | 150.000,- |
| 84. | Skarbnik | Atares | 7-8/94 | 3.5" | 1 MB RAM | 140.000,- |
| 85. | Skoczny Jacuś | Atares | 7-8/94 | 3.5" | 1 MB RAM | 90.000,- |
| 86. | Smuś | L.K. Avalon | 5/94 | 3.5" | 1 MB RAM | 150.000,- |
| 87. | Space Hulk | Electronic Arts | 5/94 | 3.5" | 1 MB RAM | 520.000,- |
| 88. | Strike Fleet | Electronic Arts | | 3.5" | 1 MB RAM | 285.000,- |
| 89. | Syndicate | Bulfrog | 9-10/93 | 3.5" | 1 MB RAM | 590.000,- |
| 90. | Tag Team Wrestling | L.K. Avalon | | 3.5" | 1 MB RAM | 110.000,- |
| 91. | Thaurus | Atares | 7-8/94 | 3.5" | 1 MB RAM | 90.000,- |
| 92. | Wiraż | Atares | | 3.5" | 1 MB RAM | 100.000,- |
| 93. | VaBank | L.K. Avalon | | 3.5" | 1 MB RAM | 110.000,- |
| 94. | 688 Attack Sub | Electronic Arts | 2/93 | 3.5" | 1 MB RAM | 285.000,- |
| | | | PROGRAMY UŻYTKOWE | | | |
| 95. | Afryka - edukacja | Atares | AMIGA | 3.5" | 1 MB RAM | 100.000,- |
| 96. | Deluxe Paint IV v 4.0 | Electronic Arts | AMIGA | 3.5" | 1 MB RAM | 860.000,- |
| 97. | Deluxe Paint IV AGA | Electronic Arts | AMIGA | 3.5" | A-1200, 2 MB RAM, 2 FDD/HDD | 980.000,- |
| 98. | English Master - edukacja | Atares | AMIGA | 3.5" | 1 MB RAM | 120.000,- |
| 99. | Europa 2.1 - edukacja | Atares | AMIGA/PC | 3.5" | 1 MB RAM | 90.000,- |
| 100. | Lossomat - pomocniczy | Atares | AMIGA | 3.5" | 1 MB RAM | 95.000,- |
| 101. | Preludium - edukacja | Atares | AMIGA | 3.5" | 1 MB RAM | 90.000,- |
| 102. | Rachunkowe Abecadło - eduk. | Atares | AM/PC/ST | 3.5" | 1 MB RAM | 120.000,- |
| 103. | Skarbiec - użytkowe | Atares | AMIGA | 3.5" | 1 MB RAM | 90.000,- |
| 104. | Softeczka 1 | IPSCG, NIKITA | PC | 3.5" | VGA | 300.000,- |
| 105. | Softeczka 2 | IPSCG, NIKITA | PC | 3.5" | VGA | 300.000,- |
| 106. | Softeczka 3 | IPSCG, NIKITA | PC | 3.5" | VGA | 300.000,- |
| 107. | Softeczka 4 | IPSCG, NIKITA | PC | 3.5" | VGA | 300.000,- |
| 108. | Test Prawa Jazdy - testy | Atares | AMIGA/PC | 3.5" | 1 MB RAM | 120.000,- |
| 109. | Test Prawa Jazdy cz.2 - testy | Atares | AMIGA | 3.5" | 1 MB RAM | 120.000,- |

## DROGI CZYTELNIKU!

Na stronach 31 i 34 zamieszczamy listę programów którymi ŚGK dysponuje. Są to wersje oryginalne, wszystkie zaopatrzone w polskojęzyczną instrukcję obsługi.

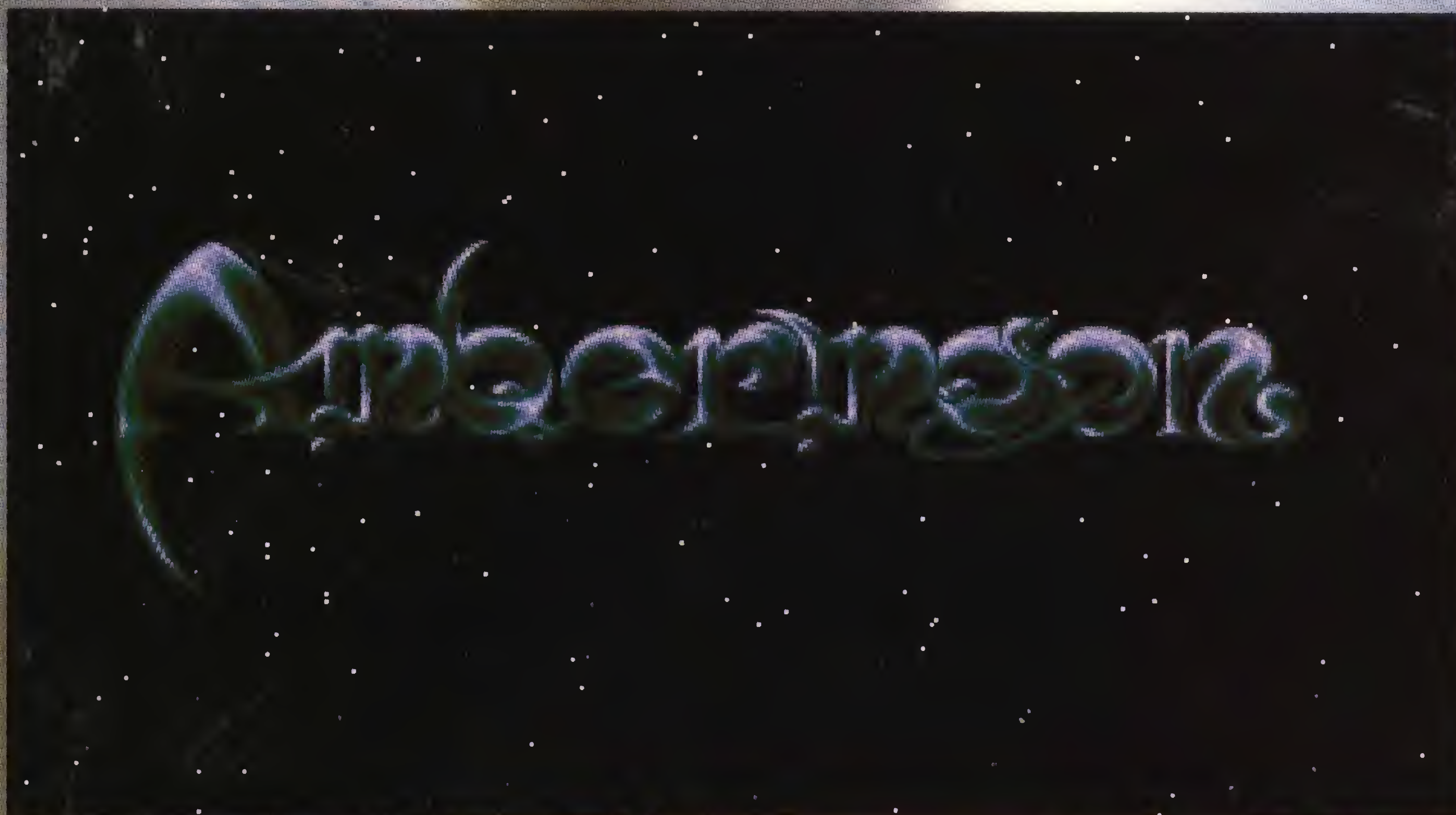
Jeśli zdecydujesz się kupić jakiś tytuł (możesz wybrać kilka), wówczas odszukaj odpowiedni blankiet na końcu ŚGK i prawidłowo go wypełnij. Wpisz numer zamawianej pozycji, jej pełny tytuł, ilość egzemplarzy, cenę gry oraz kwotę będącą sumą wpłaty.

Po opłaceniu rachunku na poczcie lub w banku (kiedy otrzymamy potwierdzenie o wpływie sumy na nasze konto) niezwłocznie zrealizujemy zamówienie.

UWAGA! Nie przyjmujemy zamówień za zaliczeniem pocztowym.

ZESTAW PROGRMÓW W "SKLEPIE", ORAZ ICH CENY OBOWIĄZUJĄ DO UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH.





## Producent: Thalion

To dziwne, że prace nad programem tej klasy, co **Ambermoon**, tak długo uchowały się w tajemnicy. Ale też sami programiści z **Thalionu**, być może ze względu na konkurencję, nie kwapili się ze zdradzeniem swoich sekretów. Dopiero od niedawna zaczęto o grze mówić coraz głośniej. Najpierw nieśmiało, że będzie to kontynuacja gry pt. ***Amberstar***, potem trochę odważniej - że choć obie gry mają podobny system, to jednak **Ambermoon** będzie przewyższał swego poprzednika o kilka klas (i to zarówno w fabule, jak i w grafice), jeszcze później już bez skrępowania - że będzie to amigowy rolplej wszechczasów i że pecetowcy (bo na ich komputery gra nie zostanie zrobiona) będą zazdrościć posiadaczom przyjaciółek, a nawet że sprzedadzą swój sprzęt, byle tylko móc zagrać w to cudo. Ile z tych obietnic zostało spełnionych? Zobaczmy.

Akcja **Ambermoona** rozgrywa się w 90 lat po wypadkach z historii Amberstara. Jesteś wnukiem bohatera, który wtedy uratował świat przed zagładą. Twoim zadaniem jest uchronienie planety Lyramion przed zderzeniem z monstrualnej wielkości ciałem niebieskim. Czy ocalisz swój świat? Musisz - bo jesteś jedyną i ostatnią nadzieją nieświadomych zagrożenia mieszkańców Lyramionu.

Zaraz po introdukcji pojawia się panel ogólny. Możesz tutaj wgrać ostatni zapis, jeśli go posiadasz (*Play On*), zacząć grę od początku, wybierając płeć swojego bohatera oraz nadając mu swoje imię (*Begin Quest*), obejrzeć jeszcze raz introdukcję (*View Intro*) lub wyjść z programu (*Quit*).

Po wejściu do gry ukazuje się ekran główny. Podzielony on został na trzy sektory. Pierwszy, pasek u góry, ukazuje aktualny skład drużyny. Uaktywnienie bohatera następuje przez naciśnięcie LPM na jego (imię poniżej powinno zmienić kolor na żółty). Jest to o tyle ważne, że wszelkie czynności wykonuje (i ponosi wynikające z nich konsekwencje) właśnie aktywny bohater. Klikając PPM ne tejże ikonie wchodzisz do tzw. plecaka postaci. Poza tym obok oblicza postaci znajdują się dwa wskaźniki: obrazowe przedstawienie punktów życia (niebieski) i punktów magii (zielony). Drugie pole, to okno widoku. I tutaj ciekawostka, są dwa rodzaje tego okna: widok z góry (z półukosa) oraz widok 3D (coś jak w Wolfensteinie). Obydwa cechuje perfekcyjna wręcz grafika. Po wejściu do plecaka w miejscu tym ukazuje się obraz całego inwentarza niesionego przez daną postać lub (po wybraniu odpowiedniej opcji) cechy tejże postaci. Na samej sylwetce bohatera znajduje się też wskaźnik jego obciążenia - możliwego i aktualnego. Trzecia część to sektor opcjonalny. Mniejszy służy do obsługi drużyny, większy zaś do ukazania działania aktywnych przedmiotów lub (w opcji plecaka) ogólnej charakterystyki postaci. Na charakterystykę tę składają się: rasa, płeć, wiek, zawód i klasa, punkty doświadczenia (EP) oraz imię, a następnie punkty życia możliwe i posiadane (LP), punkty czarów możliwe i posiadane (SP), punkty potrzebne do nauki czarów (SLP), punkty (TP), na koniec zaś ilość złota (G) i racji żywnościowych (R) oraz bonusy za wyposażenie w ataku (miecz) i w obronie (tarcza). Wszystkie te współczynniki są bardzo ważne i radzę je co jakiś czas kontrolować.

Mniejszy sektor jest w grze praktycznie najczęściej używany. Występujące tu ikony pozwalają wykonywać bohaterami różne czynności niezbędne przy rozgrywce. Dwa podstawowe (kursory z klepsydrą oraz zestaw rozkazów) są wymienne i wywołuje się je poprzez kliknięcie w tym miejscu PPM. Inne pojawiają się w stosownej sytuacji. Oto znaczenie poszczególnych ikon:

1. ***Kursory*** - poruszanie się drużyną (LPM). Można też ten efekt uzyskać, korzystając z klawiatury numerycznej lub z myszki bezpośrednio na widoku przytrzymując wciśnięty LPM. Osobiście doradzam to ostatnie, gdyż pozostałe metody są wolniejsze i tylko niepotrzebnie utrudniają sprawę. Uwaga, kliknięcie PPM na widoku przy strzałce oznaczającej skręt spowoduje natychmiastowy obrót o 90 stopni, zaś przy strzałce zagiętej w tył - obrót o 180 stopni. To wiele ułatwia.

2. ***Klepsydra*** - przyspieszenie czasu oczekiwania o żądaną ilość godzin.

3. ***Oko*** - oglądanie przedmiotów oraz miejsc, przeszukiwanie wnętrz szaf lub szkatułek.

4. ***Dłoń*** - użycie w/w.

5. ***Usta*** - przejście do rozmowy. Zostało ono bardzo pomysłowo rozwiązane. Po wywołaniu tej opcji ukazuje się specjany ekran i w okienku tekstowym możesz przeczytać, co napotkana osoba ma Ci do powiedzenia. Jeśli chcesz kontynuować rozmowę (a czasem się to opłaca), klikasz znowu na ikonę ust i wtedy pojawia się specjalne okienko rozmów. Możliwe pytanie na które czekają Cię jakieś odpowiedzi będą tu podświetlone na żółto, a Ty tylko musisz wybrać je myszką (proste i genialne jednocześnie). Możesz też zadawać własne pytania, wpisując hasła słowa w odpowiednim pasku tekstowym.

6. ***Koń*** - dosiadanie lub pozostawianie wierzchowca.

7. ***Dłoń z gwiazdkami*** - wejście do czarów (zazwyczaj nie działa w trakcie wędrówki, przydatne zaś podczas walki).

8. ***Namiot i ognisko*** - założenie obozu i odpoczynek:








a) *dłoń wśród gwiazdek* - jak w pkt. 7.

b) *oko* - nauka magicznych scrolli. Kliknij LPM na ikonę, a następnie na któryś ze scrolli w oknie po lewej (pamiętaj, że ukazuje się w nim plecak aktywnej postaci). Należe starć się uczyć jak nawięcej czarów, jeśli pozwalają na to ilość magicznych punktów. Uwaga, nie zawsze nauka się udaje i scroll ulega zniszczeniu.

c) *3 litery Z* - sen (zawsze trwa osiem godzin i zużywa jedną rację żywnościową na osobę).

9. *Labirynt* - mapa. Opcja ta uruchamia się tylko w przypadku przejścia na widok 3D (miasto, podziemia itp).

10. *Postać wśród strzałek* - ustawienie szyku drużyny, w jakim się porusza i w jakim podejmuje walkę.

11. *Dyskietka* - parametry gry. Wszystko jest tutaj chyba jasne, zajmę się więc tylko opcją OPT. Dzięki niej można ustawić parametry gry, tzn. włączenie lub wyłączenie muzyki, przyspieszonej wersji walki, bloku tekstowego w na ekranie walki, tekstur sklepienia i podłoża (czyli dodatkowego wzbogacenia grafiki).

12. *Popiersie z wykresem* - zestawienie cech postaci.

13. *Dłoń, strzałka i kwadrat* -użycie przedmiotu z plecaka. Wystarczy tylko kliknąć na tę ikonę, a potem na przedmiot w plecaku (np. na komplet łuczyw; zapali się tylko jedno).

14. *Exit* - wyjście z bieżącego ekranu.

15. *Kwadrat i strzałka* - wyrzucenie przedmiotu (bezpowrotne).

16. *Pieniądze i strzałka* - wyrzucenie pieniędzy (bezpowrotne).

17. *Udziec i strzałka* - wyrzucenie żywności (bezpowrotnie).

18. *Oko i kwadrat* - obejrzenie przedmiotu w plecaku.

19. *Pieniądze i popiersie* - wzięcie pieniędzy.

20. *Udziec i popiersie* - wzięcie żywności.

21. *Pieniądze wśród strzałek* - rozdzielenie pieniędzy wśród drużyny.

22. *Udziec wśród strzałek* - rozdzielenie żywności wśród drużyny.

24. *Zamek i klucz* - wyważenie zamka (bardzo niebezpieczne). Lepiej jest tutaj zastosować ikonę obok i użyć klucza (LPM na ikonę, a potem na klucz w oknie obok - podobnie przekazuje się przedmioty osobom trzecim).

25. *Oko i fala* (?) - szukanie pułapek.

26. *Popiersia kontra popiersie* - w zależności od strzałki, przyłączenie kogoś do drużyny lub oddalenie postaci.

Niech Cię nie przeraż ilość tych ikon (i tak zresztą tych najrzadziej używanych nie wymieniłem), gdyż są one tak pomyślane, że bardzo szybko można się nauczyć ich znaczenia.

Kolejnym ważnym ekranem jest ekran walki. Pojawia się on w przypadku ataku Twojej drużyny (często poprzedzone oknem tekstowym i opatrzone możliwością wyboru) lub na Twoją drużynę. Tu kolejna rada, nie polecam unikania walki (odpowiedź: nie), gdyż i tak do niej dojdzie, a tylko stracisz możliwość pierwszego ruchu.

Ekran ten jest podzielony na dwie części. Górną zajmuje widok przedstawiający walkę w animacji (ładna i pomysłowa rzecz), dolna zaś to część właściwa, gdzie możesz - od lewej - odczytać komunikaty o ruchach uczestników bitwy, zobaczyć z góry ustawienie walczących oraz obsługiwać walkę. Znajdujące się tutaj ikony to:

1. *Nogi* - ucieczka z pola bitwy.

2. *Dysk* - ustawienie parametrów.

3. *OK* - zakończenie działań i przejście do następnej tury.

4. *Postać* - wykonanie ruchu wybraną postacią.

5. *Strzałka* - przemieszczenie całej drużyny do przodu.

6. *Miecz* - walka.

7. *Tarcza* - obrona.

8. *Dłoń* - czary.

Atak wykonuje się w następujący sposób. Po uprzednim zbliżeniu się do wroga, kliknij LPM na ikonę swojej postaci (widok z góry), potem na ikonę z mieczem (część obsługująca), a następnie na ikonkę przeciwnika (widok z góry). Ten sam efekt można uzyskać szybciej, klikając od razu na ikonę bohatera, a zaraz potem na przeciwnika. Podobnie wykonuje się wszystkie inne operacje (obrona, rzucenie czaru, przemieszczenie, ucieczka). Przy wycofywaniu się z pola bitwy pamiętaj, że ktoś z Twojej drużyny może zostać zatrzymany (np. zaklęciem paraliżującym), a wtedy istnieje ryzyko, że w pojedynkę nie da sobie rady i zginie. Poza tym przed walką zgraj stan i podchodź do walki kilka razy, zmieniając ustawienie szyku Two-





jej drużyny. Dobrze też wiedzieć, że choć w jednej turze możesz daną postacią albo zatakować, albo się przemieścić, to czasem lepiej być w nieustannym ruchu, niż wchodzić w bezpośredni konflikt. Dotyczy to zwłaszcza maga, którego zazwyczaj przeciwnik zawzięcie atakuje, ale i wojownik - jeśli jest szybszy od wroga - na tym skorzysta.

W trakcie walki używaj też potionów leczących (nie tylko magiem). Zamiast na którąś z ikon obsługujących, kliknij PPM na ikonę postaci, następnie w jej plecaku kliknij LPM na ikonę użycia i na potion, potem wyjdź z ekranu plecaka i wskaż leczoną postać. Czasem będzie to jedyny sposób na wygranie bitwy (zwłaszcza z całą bandą oprychów).

Po zakończonej walce będziesz mógł zabrać zdobyte złoto, żywność i przedmioty (niekiedy bardzo cenne). Potem czeka Cię dalsza wędrówka, i znów walka, i znów wędrówka - aż do upragnionego zwycięstwa.

Podsumowując, myślę, że **Ambermoon** to jedna z najbardziej udanych pozycji RPG ostatnich miesięcy (jeśli nie lat). Choć nieco odmienna w stylu, spokojnie mogłaby stanąć w konkury z ***Ishar 3***. Doskonale, naprawdę doskonale skonstruowana fabuła sprawia, że nawet na moment nie można oderwać się od tej gry - powtarzasz sobie wciąż: jeszcze tylko ten jeden wypad, tylko ta jedna walka. I grasz tak dzień, noc, dzień - do wyczerpania.

Poza fabułą uderza w grze dopracowana do najdrobniejszych szczegółów grafika - ta normalna i ta w 3D. Zastosowano nawet coś takiego, jak tekstury (działa tylko na lepszych komputerach), co daje nieprawdopodobny efekt. Ciekawa jest także oprawa muzyczna. Nie są to jakieś smutne zawodzenia, ale pełnowymiarowe utworki, dodające całości miłego specyficznego klimatu. A jeśli komuś dźwięki te wydadzą się mimo wszystko nudne, zawsze może je wyłączyć.

Niestety, gra posiada kilka wad, których nie udało się jej autorom uniknąć; zresztą wad czysto technicznych, czyli takich, które mogły być dopracowane, a z niewiadomych powodów nie zosta-ły. Pierwszą z nich jest... dyskoteka, jaką grupa Thalion zafundowała posiadaczom Amig bez twardego dysku. Nie dosyć, że ręce bolą od żonglerki dyskietkami, to jeszcze czas wczytywania rozciągnięto do całej wieczności. Przy czymś takim po prostu nie da się grać (choć na upartego można




przecież wszystko). Jeśli natomiast jesteś szczęśliwym posiadaczem HD, to moje gratulacje, przed Tobą wiele uroczych i pracowitych godzin.

Druga wada, równie poważna, to fatalnie zrobiony sposób poruszania się w widoku 3D. Nie przypadkiem wcześniej doradzałem posługiwanie się do tego celu tylko myszką wprost na widoku. Kursory na ekranie (te z prawej strony u dołu) są po prostu nieporęczne, co jest zresztą regułą w tego typu programach. Aby to zrekompensować, dawno temu wymyślono przekładnię tej obsługi na klawiaturę. I tu właśnie leży problem. Korzystając z niej, Twój bohater tak się będzie ślimaczył, że po prostu po kilkunastu minutach trafi Cię szlag (albo inna wysypka). Żeby było dziwniej, przy użyciu do poruszania się w 3D myszki takich problemów nie ma! Czyżby więc programistom nie chciało się wykańczać swojego "dziecka"? A przecież takie niepotrzebne utrudnienie przeszkadza czasem w prawidłowym wykonywaniu poszczególnych misji, zwłaszcza wtedy, gdy liczy się prędkość (zamiast nadziać się na pewną maszkarę, a co za tym idzie, niechybnie polec na placu boju, po prostu pragnąłem ją ominąć; udało się to w końcu, ale co ja się napociłem).

Trzecia sprawa, choć to właściwie nie wada, dotyczy kwestii języka. Otóż **Ambermoon** to w sporej mierze gra tekstowa i trzeba się wykazać przynajmniej średnią znajomością języka obcego. Napisałem, że to nie jest wada, bo przecież ludzie z grupy **Thalion** nie są odpowiedzialni za brak polskiej wersji. Tutaj, niestety, wychodzi cała prowizorka w rodzimej dystrybucji. Dlaczego? A dlatego, że tej gry nie da się wypuścić TYLKO z polską instrukcją obsługi. Tu trzeba by zrobić CAŁĄ grę po polsku, a to już wymaga sporego wysiłku - nie liczyłbym więc na legalną, polską kopię tego programu. Chodzą natomiast słuchy, wybacz mi o Święta Ustawo, że o tym wspominam, iż piraci właśnie przygotowują taką wersję. I co teraz - potępić ich za kradzież programu, czy pochwalić za bystrość i aktywność? Eh, życie...

Pomijając powyższe niedogodności trzeba otwarcie przyznać, że **Ambermoon** wart jest polecenia, a zwłaszcza jego wersja na CD32, jeszcze bogatsza w szczegóły. Krótko mówiąc, to świetny, wręcz bezkonkurencyjny pomysł na skrzyżowanie gier typu ***Ultima*** (widok z góry) z grami w rodzaju ***Ishar*** (widok oczami bohatera). Choć nigdy za tymi pierwszymi nie przepadałem (w przeciwieństwie do drugich), to po tej grze mam ogromną ochotę sięgnąć po nie (np. właśnie po ***Ultimę***). Albo zacząć **Ambermoona** od początku.

**Boss**





# STARLORD

## Producent: MicroProse

Firma **MicroProse** znana jest z wielu głośnych hitów. Obok ***The Legacy, Subwar 2050, Bloodnet, Dragonsphere, Return of Phantom*** znalazł się także produkt dość dziwny pod wymownym tytułem: **Starlord**. Dlaczego dziwny? Dlatego, że **MicroProse** połączył w niej grę strategiczno-przygodową i symulacyjną. Czy efekt to udany? Zobaczymy...

Dawno, dawno temu... Nie, co ja piszę. Kiedyś w kosmosie, to już brzmi lepiej, żyły sobie wielkie paniska. Każdy z nich chciał być "bwana kubwa" kosmosu. Terror, mord i strach to jest to, co przeważało. Tak, na pewno się domyślasz, że teraz do akcji wchodzisz Ty i że sam będziesz dążył do podbicia wszystkich systemów gwiezdnych - a jest ich ho, ho. A więc, do dzieła...

Nie, nie, poczekaj, nie tak szybko. Najpierw zaznajom się choć trochę z tym tekstem, bo szybko opadną Ci ręce i skończysz na krańcach galaktyki.

Jak to zawsze bywa, na początku czeka Cię wybór ogólnych warunków gry. Po wgraniu programu pojawi się program z opcjami:

***Start New Game*** - rozpoczęcie gry od początku, za chwilę wrócimy do tej opcji.
***Continue Old Game*** - wgranie zapisanego stanu gry.
***Battle Training*** - wgranie samej walki, w celu przećwiczenia własnych strategii.
***Modify Configuration*** - ustawienie konfiguracji.
***Return to DOS*** - wyjście z gry.



Najważniejszą opcją jest tutaj ***Start New Game***. To po jej wybraniu zaczyna się rozgrywka. Pojwią się wówczas kolejne opcje. ***Dynasty Mode*** oznacza wersję dynastyczną gry, natomiast Play as single Starlord to wersja solowa (bez dynastii). Po wybraniu którejś z opcji, przechodzisz do wyboru płci swojego bohatera (Male - mężczyzna, Female - kobieta). Następnie możesz stworzyć swój herb rodowy. Kursory lewy i prawy zmieniają pola, zaś górny i dolny - kolory. Teraz kolej na imię, a właściwie dwa (jak na gwiezdnego szlachcica przystało). Na koniec czeka Cię jeszcze wybór scenariusza: *In the Beginning*, *The Struggle for Supremacy i Imperial Dominance*, oraz wybór poziomu trudności: *Lord/Lady, Earl/Countess, Duke/Duchess* i *King/Queen*.

Po tych wszystkich czynnościach gra zostaje wgrana i oczom Twoim ukazuje się wnętrze Twojego centrum operacyjnego, coś w rodzaju mostka kapitańskiego. Menu główne uzyskujesz, wciskając PPM. Wszystkie opcje są dostępne również z klawiatury.

**MENU:**

***C*** - przejście do pokoju nawigacyjnego.
***T*** - handel w systemie.
***B*** - komunikacja ze własną bazą.
***O*** - okupacja zdobytego systemu.
***I*** - informaja.
***P*** - dane o Tobie.
***L*** - wgranie stanu gry.
***S*** - nagranie stanu gry.
***J*** - skok w nadprzestrzeń (musisz najpierw zatankować paliwo i wyznaczyć kurs, ale o tym dalej).
***W*** - oczekiwanie w systemie.
***Q*** - wyjście z gry.
***B*** - rozpoczęcie walki.

Inne opcje to między innymi wyświetlenie nazw gwiazd, produktów, wrogów itp.

W pokoju nawigacyjnym (C) zwróć uwagę na dwa ekrany:

***lewy*** - to mapa (kliknięcie LPM na mapie powoduje jej powiększenie);
***prawy*** - to informacje o wybranej gwieździe.

Tutaj także kliknięcie PPM myszy spowoduje wyświetlenie opcji. Najpierw naciśnij Alt+F i umieść w jakimś systemie swoją bazę, która może produkować paliwo, wodę, jedzenie lub



minerały. Jeżeli wybierzesz to pierwsze, to prawie nigdy nie wyczerpie się jego zapas, a Ty będziesz mógł podróżować i podróżować. Jeśli wybierzesz coś innego, też dobrze (nie będziesz musiał się zbytnio zaopatrywać w ten produkt), ale wtedy wróć na mostek (B) i udaj się na targowisko (T). Tu możesz kupić, czego dusza zapragnie, od wody i jedzenia począwszy, a na statkach kosmicznych kończąc.

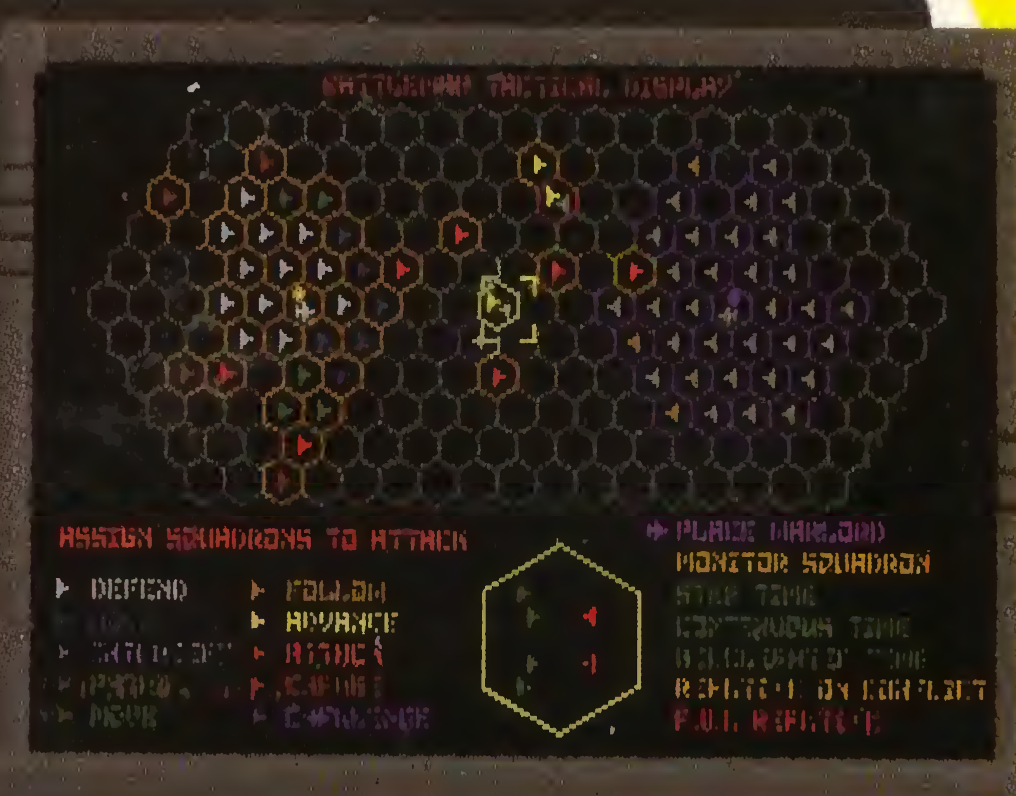
Kiedy załatwisz już swoje sprawunki (pamiętaj o dostatecznej ilości produktów - sprawdzaj to opcją Base Star), wróć do pokoju nawigacyjnego (C). naciśnij Alt+T, wybierz gwiazdę, na którą chcesz lecieć, naciśnij J i... już, po krzyku. Gdy będziesz chciał wrócić do bazy, kliknij na Alt+R. Jeśli zgubisz się, pomogą Ci klawisze Alt+H lub Alt+Z. Pierwszy z nich lokalizuje Twoją bazę, a drugi - Twoją pozycję. Gdyby zabrakło Ci sił w walce, możesz wezwać posiłki Alt+D i do obrony Alt+C.

Jeśli masz silną flotę, możesz wyruszyć już na podbój kosmosu. Kiedy wlecisz na terytorium wroga, będziesz musiał zapłacić mu haracz, podpisać traktat albo wdać się z nim w bitwę naciskając PPM, co udostępnia nowe menu - wojenne. Są 3 rodzaje rozegrania bitew:

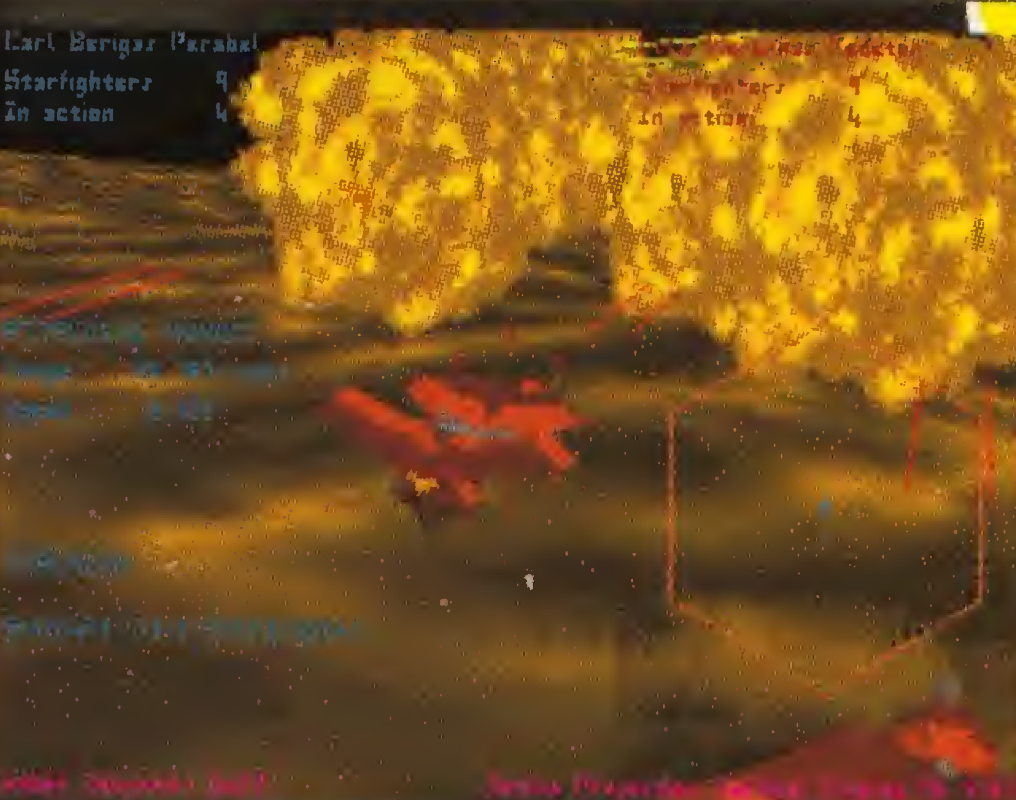
1. *Opcja Simulate* (S) - rozstrzygnięcie walki przez komputer.
2. *Opcja Real-Time* (R) - najpierw przechodzisz do zbrojowni. Ustawiasz tam broń (wcześniej nabytą na targowisku) i zaczynasz bitwę (B). Pokazuje się przyrząd, który w skrócie brzmi BTO i tam wszystko się dzieje. Pokazane są na nim siły Twoje i Twojego przeciwnika. Poniżej znajdują się opcje zadań dla myśliwców (musisz mieć je także). Można im przeznaczać zadania: obrona (biały), patrol (zielony), szarża (czerwony), przechwytywanie wrogich myśliwców (niebieski) i atak (jasnoczerwony).











3. *Opcja Realtime on Conflict* - czyli symulator lotu. Zasiadasz za sterami głównego myśliwca i bierzesz udział w walce. Do BDT wracasz, naciskając przycisk Tab.

Sterowanie myśliwcem:

***A*** - automatyczna kamera; obraca się tam, gdzie coś się dzieje.
***M*** - automatyczne sterowanie bądź ręczne (myszka).
***R*** - radar lub wskaźnik energii.
***H*** - informacje.
***T*** - BDT.
***Back Space*** - zmiana broni.
***Space Bar*** - strzał.
***Pause*** - pauza.
***F1 - F10*** - widoki.

**Kilka porad:**

1. Gdy przegrasz bitwę, wracasz do swojej bazy, gdy wygrasz ją, okupuj układ (O). Skapnie Ci co nieco do kieszeni.
2. Staraj się mieć pod dostatkiem wszystkich surowców, gdyż jeśli będziesz ich miał za mało, nie utrzymasz floty i zostanie ona złomowana.
3. Działania zazwyczaj są możliwe wtedy, kiedy włączona jest opcja Continuous Time lub Accelerated Time (upływ czasu).
4. Podczas podróży w kosmosie możesz trafić na różne niespodzianki, jak np. deszcz meteorytów, sztormy, wybuchy, piraci, którzy będą chcieli znieść Cię z kursu.
5. W walce używane są: krążownik, główny statek, główny myśliwiec (czyżby szef?) i zwykłe myśliwce. Najlepiej pozbyć się na początku wszystkich myśliwców wroga, a później przystąpić do bezpośredniego ataku na jego krążownik.

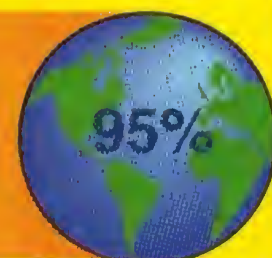
**Starlord** ma bardzo ładną grafikę. Inną zaletą programu jest zgrabne połączenie elementów z różnych gier, a także wciągająca (obszerna!) fabuła. Tym bardziej to dziwi, że **Starlord** zajmuje tylko 5 MB na HD. Ale coś za coś, więc wadą jest długi czas wgrywania. Poza tym program wręcz fatalnie obsługuje się z myszki i doradzałbym korzystanie przede wszystkim z klawiatury. Ale to już wszystko w kwestii braków.

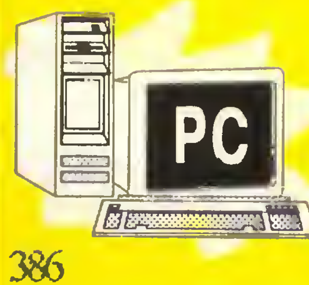
Myślę, że ta pozycja koniecznie powinna zasilić Twoje zbiory. Po raz kolejny **MicroProse** potwierdziło swoją klasę i być może kiedyś w klasyce obok ***Silent Service, F - 117A, E - 15*** i ***Civilization*** znajdzie się nazwa **Starlord**.

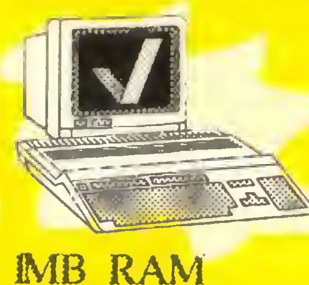
Zdobycia tytułu "Big Mastera" życzy.

**Bzyku Przemysław**
**( Bąk)**

**STRATEGICZNA**



386

1MB RAM
AGA, HD

OPISY

# KKK *Lista tytułów* Klubu Książki Komputerowej

| numer katalogowy | tytuł i autor | ilość stron (d) z dyskietką | cena | wartość punktowa |
|---|---|---|---|---|
| 301 | Ami Pro 3.0 po polsku, *M. Sypek* | 280 | 85.000 | 2 |
| 101 | DOS dla Opornych 6.2, *D. Gookin* | 320 | 129.000 | 2 |
| 102 | DOS dla Opornych - Ciąg dalszy, *D. Gookin* | 413 | 129.000 | 2 |
| 103 | Komputer dla Opornych, *D. Gookin* | 380 | 129.000 | 2 |
| 104 | WordPerfect 6 dla Opornych, *D. Gookin* | 384 | 119.000 | 3 |
| 302 | Komputer doskonały, *D. Gookin* | 298 | 85.000 | 1 |
| 303 | Optymalizacja Windows, *D. Gookin* | 290 | 95.000 | 1 |
| 304 | Norton Commander 4 od A do Z, *M. Florys* | 182 | 50.000 | 1 |
| 305 | MS Windows 3.1 po polsku, *K. Jamsa* | 190 | 89.000 | 1 |
| 306 | Access for Windows, *R. Jennings* | 170 | 69.000 | 2 |
| 307 | WordPerfect 6.0 w 10 minut, *J. Kraynak* | 152 | 59.000 | 2 |
| 105 | UNIX dla Opornych, *J. M. Levine* | 384 | 119.000 | 2 |
| 308 | Modemy, *B. Potts* | 244 | 89.000 | 1 |
| 106 | Macintosh dla Opornych, *D. Pouge* | 372 | 119.000 | 2 |
| 107 | Windows dla Opornych, *A. Rathbone* | 336 | 129.000 | 2 |
| 108 | 1-2-3 Lotus dla Opornych, *G. Harvey* | 344 | 119.000 | 2 |
| 201 | DOS dla Opornych - Ściąga, *G. Harvey* | 184 | 55.000 | 1 |
| 202 | 1-2-3 Lotus dla Opornych - Ściąga, *J. Walkenbach* | 184 | 55.000 | 1 |
| 203 | EXCEL dla Opornych - Ściąga, *J. Walkenbach* | 184 | 55.000 | 1 |
| 501 | Programowanie Obiektowe, *P. Coad E. Yourdon* | 620(d) | 210.000 | 4 |
| 309 | Microsoft Project - krok po kroku | 262(d) | 119.000 | 3 |
| 310 | Corel DRAW 4, *A. Balfe* | 424 | 119.000 | 3 |
| 204 | Windows dla Opornych - *Ściąga, G. Harvey* | 184 | 55.000 | 1 |
| 311 | Microsoft EXCEL - krok po kroku | 250(d) | 119.000 | 2 |
| 312 | Sieci komputerowe - Biblia użytkownika, *M. Gibbs* | 362 | 109.000 | 2 |
| 109 | WordPerfect dla Opornych, *D. Gookin* | 308 | 119.000 | 3 |
| 205 | Word dla Windows dla Opornych - Ściąga, *G. Lynch* | 190 | 55.000 | 1 |
| 210 | Naprawa i rozbudowa komputera dla Opornych, *A. Rathbone* | 302 | 119.000 | 2 |
| 502 | Analiza obiektowa, *P. Coad i E. Yourdon* | 218 | 99.000 | 1 |
| 211 | NetWARE dla Opornych, *E. Tittel d. Connor* | 337 | 119.000 | 2 |
| 503 | Projektowanie Obiektowe, *P. Coad E. Yourdon* | 186 | 99.000 | 1 |
| 206 | UNIX dla Opornych - Ściąga, *M. Levine Young* | 201 | 55.000 | 1 |
| 313 | Jak pisać wirusy, *A. Dudek* | 283 | 129.000 | 2 |
| 314 | UNIX - kurs użytkownika, *W. Bartol, M. Lisowiec i J. Ogłaza* | 286 | 99.000 | 1 |
| 112 | Ami Pro 3 dla Opornych, *J. Meade* | 374 | 119.000 | 2 |
| 113 | Internet dla Opornych, *R. Levine C. Baroudi* | 336 | 119.000 | 2 |
| 122 | S.O.S. DOS, *K. Murray* | 249 | 85.000 | 1 |
| 315 | Word 6 dla Windows, *R. Grace* | 187 | 79.000 | 1 |
| 316 | EXCEL 5 dla Windows, *S. O'Hara* | 191 | 79.000 | 1 |
| 417 | WinFax PRO w 10 minut, *J. Kraynak* | 156 | 59.000 | 1 |
| 504 | Visual Basic 3.0 w 21 Dni, *N. O. Gurewich* | 856 | 320.000 | 6 |
| 114 | Modemy dla Opornych, *T. Rathbone* | 490 | 129.000 | 2 |
| 115 | Word 6 dla Opornych, *D. Gookin* | 356 | 129.000 | 2 |
| 116 | Windows dla Opornych - Ciąg dalszy, *A. Rathbone* | 372 | 129.000 | 2 |
| 123 | S.O.S. Windows, *K. Murray* | 240 | 85.000 | 1 |
| 117 | Visual Basic 3 dla Opornych, *W. Wang* | 450 | 129.000 | 2 |
| 118 | Sieci komputerowe dla Opornych, *D. Lowe* | 360 | 129.000 | 2 |
| 119 | Word dla Windows dla Opornych, *D. Gookin i R. Werner* | 340 | 129.000 | 2 |
| 120 | Ilustrowany słownik komputerowy dla Opornych, *D. Gookin, W. Wang, Ch. Van Buren* | 450 | 140.000 | 2 |
| 121 | EXCEL 5 dla Opornych, *G. Harvey* | 384 | 129.000 | 2 |

• wytnij lub skopiuj • wytnij lub skopiuj • wytnij lub skopiuj • wytnij lub skopiuj • wytnij lub skopiuj • wytnij lub skopiuj • wytnij lub skopiuj • wytnij lub skopiuj

Zamawiam następujące tytuły:

| nr katalogowy | tytuł i autor | ilość | cena |
|---|---|---|---|
| | | | |

chcę zostać członkiem Klubu, akceptuję jego zasady działania.

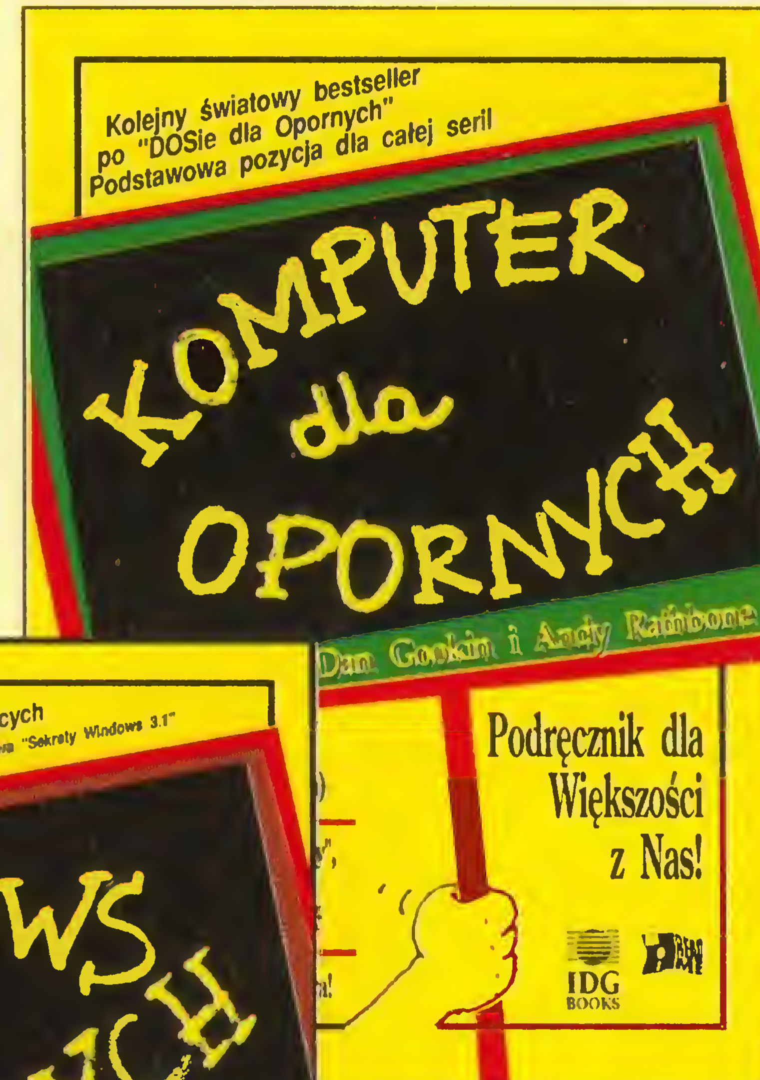
wartość ogółem

data, podpis

*UWAGA! Poczta odsyła nieodebraną przesyłkę po upływie 10 dni.*

"... dla Opornych" to książki z prostym założeniem: jesteś osobą myślącą, ale jesteś "zielony", no trochę boisz się tego ględzenia. Nie chcesz zostawać geniuszem, być zanudzany szczegółami technicznymi and masą nudziarstwa. Szukasz tylko odpowiedzi na to jedno pytanie, a następnie zamkniesz książkę i podążysz dalej. Oto książka, której szukałeś.
Omówiono tu 100% rzeczy, które będziesz robił ze swoim komputerem. Typowe czynności, codzienne obowiązki, przykrości - to wszystko jest opisane - po polsku. Nie musisz niczego zapamiętywać. Nic, co dotyczy obsługi komputerów, nie jest warte zapamiętania. To są informacje potrzebne Ci do pracy, nic więcej.

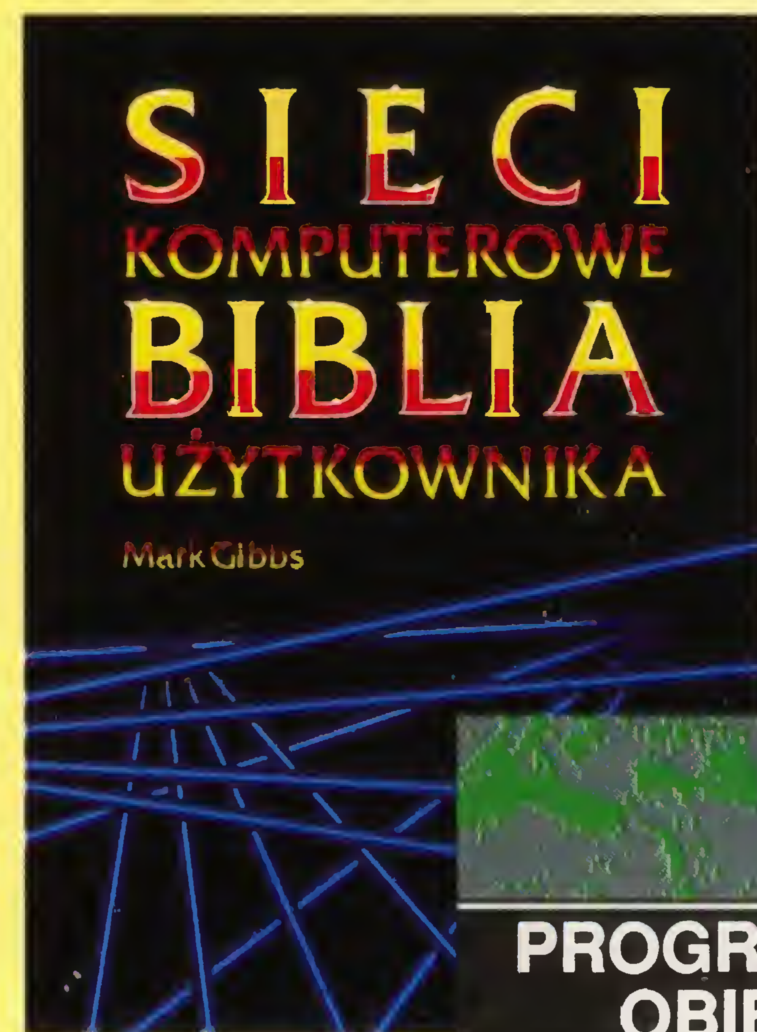
**Komputer dla Opornych**
**Dan Gookin i Andy Rathbone**
Lic. IDG Books, s. 380, B-5, oprawa twarda
ISBN 83-85769-14-5




**Windows dla Opornych**
**Andy Rathbone**
Lic. IDG Books, s. 336, B-5, oprawa twarda
ISBN 83-85769-33-1



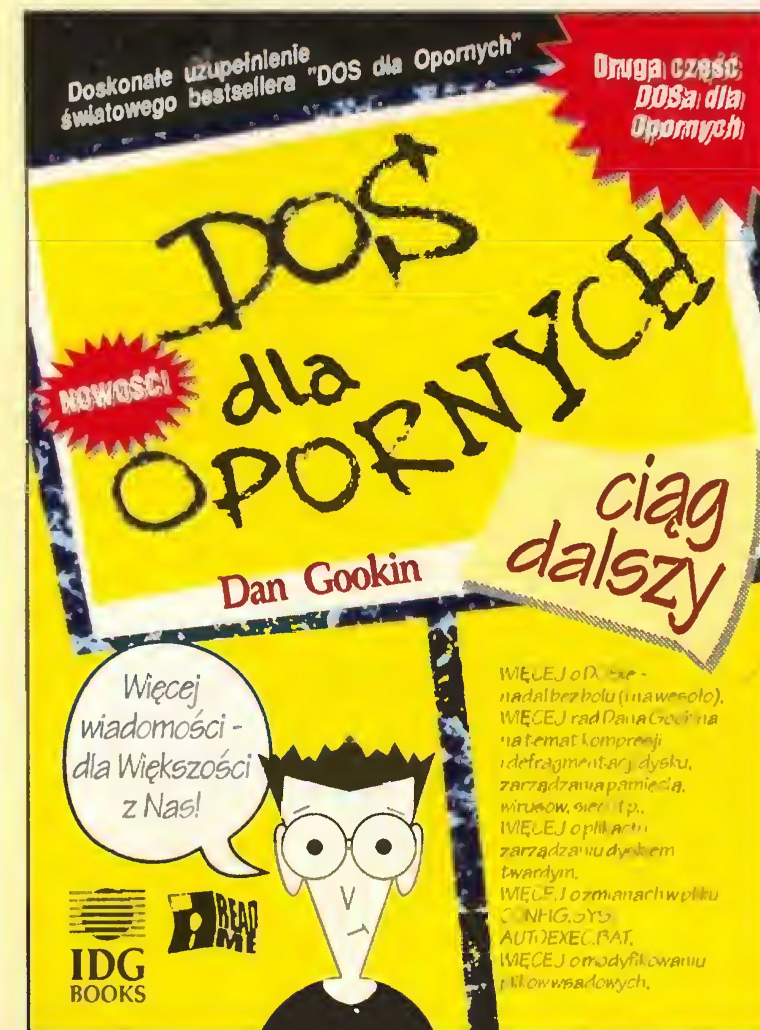

**EXCEL 5 dla Opornych**
**Greg Harvey**
Lic. IDG Books, s. 384, B-5, oprawa twarda
ISBN 83-85769-41-2




Trzymaj Ściągę dla Opornych blisko komputera, a nie będziesz się bał, że zapomnisz czegoś, co powinieneś wiedzieć. Te proste w użyciu ściągi wyjaśnią wszystko normalnym, ludzkim językiem i poprowadzą Cię przez labirynty oprogramowania, wskazując drogę ikonami i przykładami




**1-2-3 Lotus dla Opornych - Ściąga**
**John Walkenbach**
Lic. IDG Books, s. 184, A-5, oprawa miękka, lakier.
ISBN 83-85769-31-5




**Sieci komputerowe - Biblia użytkownika**
**Mark Gibbs**
Lic. Sams Publ., s. 362, B-5, oprawa miękka, lakier
ISBN 83-85769-35-8



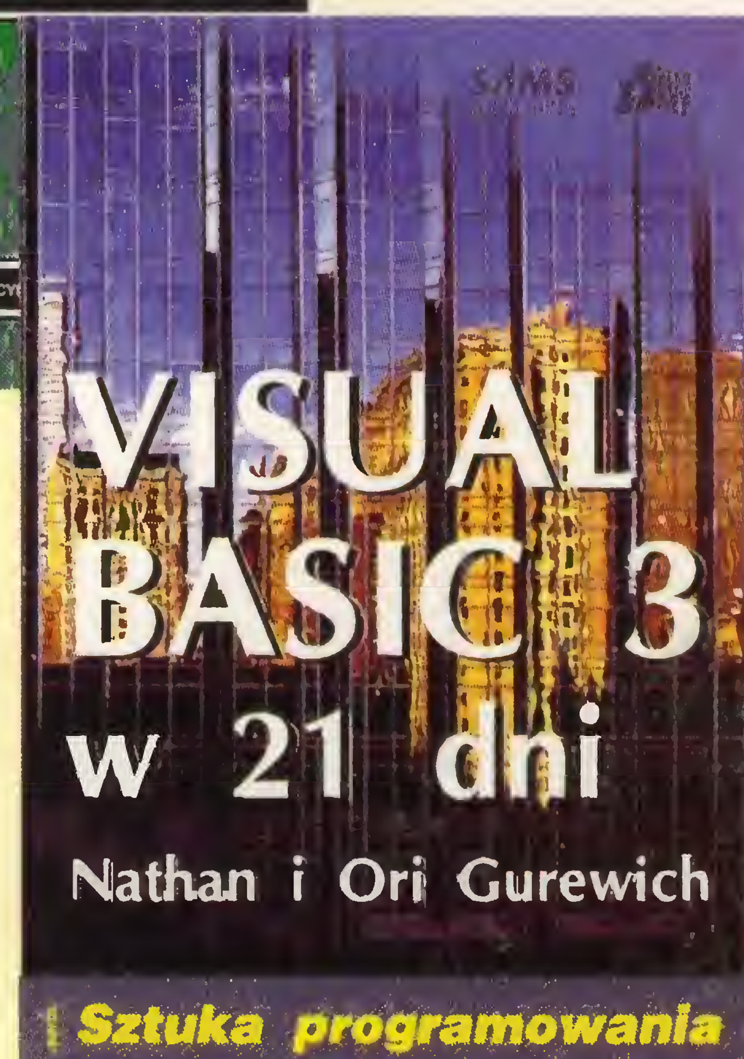

**DOS dla Opornych - Ciąg dalszy**
**Dan Gookin**
Lic. IDG Books, s. 413, B-5, oprawa miękka, lakier.
ISBN 83-85769-48-X



**Programowanie Obiektowe**
**Peter Coad i Jill Nicola**
Lic. Prentice Hall, s. 620, B-5, oprawa twarda
ISBN 83-85769-16-1

Książka prezentuje różne techniki programowania w Visual Basicu: podstawy tworzenia programu, programowanie dźwięków, muzyki i animacji. Jedyna metoda nauczenia się programowania, to pisanie programów. Mając do dyspozycji tę książkę możesz nauczyć się programowania w 21 dni. Każda lekcja zawiera ćwiczenia, pozwalające zweryfikować stopień opanowania materiału. Znajdziesz tu odpowiedzi na najczęściej zadawane przez programistów pytania oraz wskazówki co należy robić i czego unikać.

**Visual Basic 3 w 21 dni**
**Nathan i Ori Gurewich**
Lic. Sams Publ., s. 856, B-5, oprawa miękka, lakier.
ISBN 83-85769-43-9










## Producent: MicroProse

Wielu z nas nie wierzy w latające spodki czy w małych zielonych ludzików, uważając to za zupełny absurd. A gdyby okazało się, że to jednak prawda? Albo, co gorsza, gdyby pozaziemskie istoty nie tylko zupełnie jawnie pojawiły się na naszym globie, ale w dodatku nas zaatakowały?!

Pragnienie poznania nieznanych krain, a później zawładnięcie nimi to cecha wszystkich myślących istot żywych. Dowodów nie musimy szukać daleko - weźmy chociażby naszą historię, kiedy to kolejne odkrycia nowych ziem pociągały za sobą zniszczenia, walki, a w efekcie upadek cywilizacji nowo odkrytych ludów. Tak było przecież z mieszkańcami Australii czy obu Ameryk. Czyż więc, gdyby owa koszmarna wizja przyszłości miałaby się spełnić, stalibyśmy się gatunkiem na wymarciu, jak ludy przez nas podbite? A może jednak znalazłby się jakiś ratunek? No cóż, trudno to przewidzieć. Ale nie jest to niemożliwe. Wystarczy tylko sięgnąć po najnowszy produkt firmy **Microprose**, grę pt. **UFO: Enemy Unknown**.

Mamy rok 1999. Nieznane obiekty coraz częściej odwiedzają naszą planetę. Kosmici porywają osobników rasy ludzkiej, aby dokonywać na nich dziwacznych, a zarazem wstrząsających eksperymentów. Ludzie są przygnębieni i załamani. Mają przed sobą wizję strasznej przyszłości.

Japończycy przodujący w myśli technicznej wysuwają ideę o skutecznej walce i zjednoczeniu. Jako pierwsi aranżują sensowną akcję przeciwko Obcym, nie jako czemuś nieziemskiemu lecz przeciwko realnemu zagrożeniu egzystencji rasy ludzkiej. Tworzą pierwszą organizację do walki z UFO, lecz nie są w stanie sprostać przeciwnikowi w pojedynkę.

Wkrótce na konferencji Genewskiej jednogłośnie zostaje podjęta decyzja o założeniu Międzynarodowej Organizacji do Walki z UFO o nazwie XCOM. Organizacja ta wybiera sposoby do walki z Kosmitami przy pomocy wszelkich dostępnych ludzkości środków. Ty zostajesz BOSSEM tej organizacji i na Ciebie spada odpowiedzialność za wszystkie narody świata.

Twoi podopieczni to przedstawiciele najbogatszych krajów, a więc Twoje fundusze również nie są skromne. Dysponujesz ogromną sumą pieniędzy, które jednak uciekają Ci przez palce jak woda. Czy w tej sytuacji podołasz swoim obowiązkom? Czy pokonasz najeźdźcę i uratujesz ludzkość? Sprawdź sam.

Ogólnie w całej grze posługujesz się myszką zarówno obracając widok globu ziemskiego jak i obsługując ekran walki. Akcja gry dzieje się wszędzie: w górach, na pustyniach, na polach, w miastach i na Marsie, udostępniając nam praktycznie nieskończoną ilość scenariuszy działania. Na ekranie obok globu ziemskiego znajdują się opcje, które będziesz wykorzystywał w dalszej grze. Lewy przycisk służy zarówno do zatwierdzania ikon, jak i do poruszania poszczególnymi żołnierzami. Tak więc na ekranie głównym od góry znajdują się ikony:

1. ***INTERCEPT*** - oznacza ona rekonesans lotniczy lub wysłanie pojazdu z ludźmi do walki. Wskazanie samolotu podczas lotu powoduje, że masz możliwość podjęcia decyzji o zmianie jego kursu lub o powrocie do bazy. Jeżeli Twój latający bolid przechwyci UFO, następuje walka powietrzna, w której wybierasz taktykę w zależności od wielkości obiektu lub jego uzbrojenia na agresywną bądź ostrożną, bez zbędnego rozlewu krwi. Po wygraniu dostajesz komunikat, że zniszczyłeś nieznany obiekt lub że UFO uderzyło w ziemię. W miejscu katastrofy pojawia się krzyżyk na globie.
2. ***BASES*** - ikona ta dotyczy Twoich ośrodków wojskowych. Umożliwia Ci budowanie nowych budynków, nowych punktów wypadowych, zmianę wyposażenia oddziałów, prowadzenie badań nad nowymi rodzajami broni i sprzętem zdobytym na obcych, zakup oraz sprzedaż sprzętu czy wynajmowanie ludzi, którzy są czynnikiem najważniejszym.
3. ***GRAPHS*** - wykresy ukazujące przebieg walki z obcymi, Twój rozwój techniczny czy częstotliwość ukazywania się UFO nad planetą.
4. ***OPTIONS*** - zapis stanu gry, odtworzenie stanu gry lub jeśli masz dosyć wybałuszania oczu, wyjście z niej.
5. ***FUNDINGS*** - przychody od poszczególnych państw, co w rezultacie daje Twoje fundusze.
6. ***UFOPEDIA*** - umożliwia przejrzenie Twoich dotychczasowych wyna-

















lazków, wiadomości dotyczących UFO oraz pojazdów wynalezionych przez Ciebie, a czekających na rozkazy w Twoich bazach.

Twoim pierwszym zadaniem jest wybranie miejsca na główną bazę. Ostatecznie będziesz mógł zbudować podczas całej gry osiem baz, które najlepiej usytuować w najróżniejszych zakątkach świata. Usytuowanie musi być takie, aby podczas gry było Ci łatwo przechwytywać nadlatujące spodki.

Twoje bazy są jedną z najważniejszych rzeczy, o które musisz zadbać podczas gry. Oglądając je na powiększonym planie, widzisz hangary Twoich myśliwców, kwatery mieszkalne czy laboratoria, w których pracują Twoi uczeni. Musisz zadbać o ich odpowiednią obronę przed obcymi, jak i ich rozwój w miarę postępowania gry. Możesz również swoje bazy wykorzystać jako środek dostarczający finansów, budując warsztaty produkujące wynaleziony przez Ciebie sprzęt wojskowy, a później sprzedając go za niezłą cenę. Osobiście zbudowałem jedną bazę nastawioną tylko na produkcję i proszę mi wierzyć, że daje to niezłe efekty.

Dla rozwinięcia swoich militariów powinieneś penetrować wraki rozbitych statków. Ukrywają się w nich obce istoty - jajogłowe, niskie, dziecio-podobne różowe stworki czy potwory rodem z filmów o OBCYM. Kiedy zatłuczesz zgredów pozostałych przy życiu po katastrofie, na miejsce wypadku zostaje wysłane komando budowlane. Celem jego jest rozebranie statku na części i znalezienie wszystkiego, co może być Ci przydatne w dalszej walce, jak broń, źródła napędu spodków czy ciała zabitych paskud. Wszystkie te rzeczy wysyłane są automatycznie do Twoich laboratoriów, w których prowadzisz badania nad nimi.

**Microprose** proponuje coś także dla miłośników Laser Squad. Jeżeli jesteś zaznajomiony z tą grą, prościej będzie Ci zrozumieć istotę walki na powierzchni Ziemi. Otóż, otrzymujesz swoje ruch na przemian z ruchami żołnierzy przeciwnika, chyba że wróg jest w polu widzenia, wtedy otrzymujesz ruchy ukryte. Jest to najczęściej strzelanie do wrogów jak do kaczek i odwrotnie, niezależnie od tego, czy jest to Twój ruch czy też nie.

Szczegóły dotyczące terenu rozpoznawane są tylko przez Twoich ludzi i właśnie stąd dowiadujesz się o jakichkolwiek przeszkodach, jak drzewa czy budynki. Skrupulatny osąd decyduje, o jakiej porze dnia rozpoczynasz misję infiltracji nawiedzonego terenu. Od pory dnia zależy widoczność.

Jeżeli Twoi wrogowie terroryzują mieszkańców obszaru, na którym rozbił się ich pojazd, nie pozostaje Ci nic innego, jak zejście w dół i zmniejszenie ich liczebności. Obiekty oraz budynki na ziemi mogą być strategicznie użyte do obrony, a wspinanie się na obce statki czy po schodach w opustoszałych miastach jeszcze dodaje realizmu i dreszczyku Twoim poczynaniom. Zresztą nie ma chyba nic lepszego, niż strzał w głowę oślizłej glizdy z pobliskiego dachu.

Rodzaje strzelania wybierasz w zależności od broni, jaką dysponujesz. Mogą to być strzały pojedyncze, ale celne, lub seryjne o mniejszej skuteczności. Podczas gry zorientujesz się, że Twoi wrogowie są od Ciebie bardziej zaawansowani technicznie i że cały czas musisz odkrywać nowe metody i sposoby pokonywania ich w boju. Poza tym, postęp technologiczny obcych idzie do przodu, co też "nieco" utrudnia sprawę! Na szczęście, zawsze możesz wycofać się z okupowanego przez Obcych terenu! Lub próbować ich łapać żywcem w celu przesłuchania i wyciągnięcia informacji dotyczącej nowych wynalazków.

Broń, którą dysponujesz, jest najróżnorodniejsza: od strzelb począwszy, a skończywszy na samosterujących wyrzutniach pocisków plazmowych. Twoi ludzie z biegiem czasu są coraz bardziej doświadczeni i wytrenowani, co ma kolosalny wpływ na ich większą wydolność w walce. Również ich ekwipunek ulega zmianie ze zwykłych mundurów, na kombinezony latające, dzięki którym mogą się poruszać tak w poziomie, jak i w pionie! Przydatne jest to głównie ze względu na dobry skutek ostrzeliwywania obcych z powietrza. Wznosząc się, również Twoje pole widzenia ulega poszerzeniu.

Zmiany sterowanego przez Ciebie bohatera dokonujesz przez kliknięcie na nim klawiszem myszy. Dostępne są też opcje ruchu, strzału, zmiany poziomu, używania przedmiotów czy mapy, która jest potrzebna w celu zlokalizowania pozaziemskich bandytów.

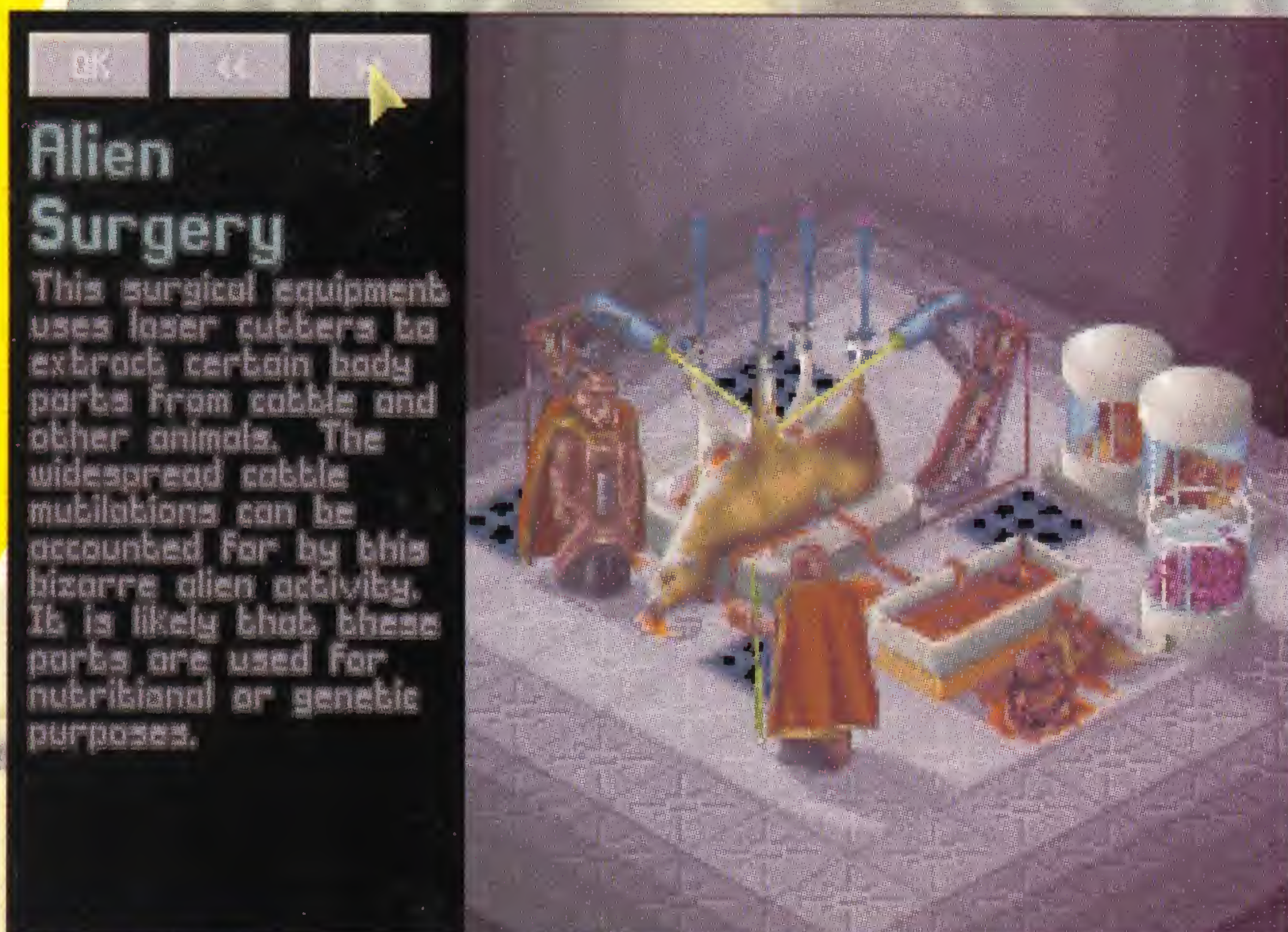



















Po wyczyszczeniu z obcego śmiecia całego terenu lądowania oraz ich pojazdu, Twój oddział otrzymuje punktację oraz informacje o skutkach powziętej akcji (zdobyte przedmioty czy ilość trupów), po czym wraca do swojej bazy macierzystej. Tutaj znowy radary idą w ruch i poszukują następnych chętnych do prania skóry.

W regularnych odstępach czasu odbywają się posiedzenia XCOM-u, na których przedstawiciele mocarstw dyskutują o Twoich osiągnięciach, a tym samym o obronie Ziemi. Jeżeli jakikolwiek z tych krajów niepokojony jest za mocno przez obce istoty, wycofuje on fundusze na Twoje wsparcie, co powoduje ograniczenie Twoich działań obronnych i zaczepnych. Aby pozostać szefem elity ziemskich wojsk, musisz więc skoncentrować swoją uwagę na wszystkich państwach. Klucz do sukcesu leży pomiędzy równomiernym rozczłonkowaniem sił, którymi dowodzisz, a badaniem zwyczajów obcych oraz ich technologii.

Reasumując, rynek jest przepełniony grami o tematyce kosmologicznej, które jednak nie wnoszą nic nowego. **UFO: Enemy Unknown** jest grą inną, nie bazującą na starych grach, lecz raczej na historyjkach o UFO-LUDKACH atakujących ziemię.

**UFO** jest grą bardzo obszerną, szczegółową, a zarazem oryginalną, co wraz z grafiką i dźwiękiem stawia ją w czołówce gierek tego typu. Grając w nią będziesz miał okazję oderwać się od rzeczywistości i na kilka dni zapomnieć o otaczających Cię realiach.

**DLA ZAINTERESOWANYCH!**

Skończyć grę można tylko w jeden sposób. Pamiętasz tę czerwoną szuję z początkowego dema? Pomyśl o niej, kiedy będziesz na MARSIE.

**BISHOP & CO**

STRATEGICZNA

90%

PC

4 MB RAM
VGA

1200 / 4000






## Producent: Blue Byte

Wszyscy pamiętamy chyba (no jasne!) *Battle Isle* oraz *History Line* - moim zdaniem, dwie najlepsze gry strategiczne, jakie kiedykolwiek zrobiono. W programach tych połączono skomplikowaną grę wojenną, wymagającą naprawdę sporej dawki strategicznego myślenia, z niezwykłą wręcz prostotą obsługi, dzięki czemu gry te nie nużyły nawet po kilku godzinach bezustannej zabawy. Firma **Blue Byte**, twórca tych "rodzynków", dokonała więc rzeczy prawie niemożliwej. No, prawie, gdyż dowody tego cudu spokojnie spoczywają w naszych zbiorach... i pewnie pozostaną tam już na wieki, gdyż na horyzoncie pojawił się kolejny super hit - **Battle Isle 2**. Jako wielbicielowi gier strategicznych nie wypada mi tutaj wygłaszać peanów na część tej gry, muszę jednak szczerze przyznać, iż zrobiła ona na mnie olbrzymie wrażenie. Wielka w tym zasługa programistów, którzy bacznie przyjrzeli się prawie wszystkim krytycznym uwagom nadesłanym do **Blue Byte** pod adresem ***Battle Isle*** i ***History Line***. Dzięki temu, pomimo usilnych starań, nie znalazłem w **Battle Isle 2** żadnych wad. Możliwe, że ktoś spojrzy na tę grę bardziej krytycznym okiem niż ja, dla mnie jednak program ten jest doskonały. Najchętniej od razu przeszedłbym do omawiania zasad gry, wypada jednak najpierw pomyśleć o tych, którzy nie zetknęli się przedtem z żadnym z programów **Blue Byte**, a w związku z tym nie mają prawdopodobnie zielonego pojęcia, czym tak naprawdę się zachwycam.

**Battle Isle 2** to bardzo złożony, rozgrywający się w przyszłości program strategiczny. Specjalnie na jego potrzeby opracowano wyrafinowaną i niezwykle skuteczną sztuczną inteligencję (znacznie lepszą, niż u poprzedników), dzięku czemu komputer może Cię zaskoczyć nawet po wielu godzinach gry, kiedy myślisz, iż przejrzałeś już jego strategię na wylot. Dzięki tejże samej zaawansowanej sztucznej inteligencji komputer potrafi kontrolować prawie do 300 oddziałów równocześnie. Jeśli wziąć pod uwagę, iż w programie znajdziesz równo 55 jednostek spełniających najróżniejsze zadania: od walki, poprzez transport, a na budowie dróg i umocnień kończąc, to nawet zupełny laik w dziedzinie programów strategicznych musi przyznać, że **Battle Isle 2** to rzeczywiście potężna machina do grania.

Główny wątek programu rozgrywa się wokół walki, jaką ludzie z cywilizacji Drullian toczą z potężnym komputerem Titan-Net. Zdołał on zgromadzić olbrzymie siły i właśnie gotował się do ostatniego, decydującego ataku, kiedy pojawiłeś się Ty. Szybko okazało się, że bitwy można wygrywać również z pomocą inteligencji i sprytu, a nie tylko dzięki czystej przewadze militarnej. Nie należy jednak nie doceniać przeciwnika, gdyż jak się osobiście przekonasz, przewaga ta zawsze będzie po stronie Titan-Net'a.

### RÓŻNICE i NOWOŚCI

Po załadowaniu gry na pewno od razu rzuci Ci się w oczy brak podziału ekranu na dwie części (jak to miało miejsce w pierwszej części Battle Isle), oraz wspaniale animowane, tym razem już trójwymiarowe, sekwencje z przebiegu bitew (w przeciwieństwie do płaskich i prymitywnych kreskówek poprzednika). Kolejna niespodzianka to fakt, iż w rozgrywce może brać udział więcej niż tylko dwóch przeciwników. W niektórych partiach gry będzie ich trzech, niekiedy czterech, maksymalnie dochodząc do liczby siedmiu walczących równocześnie o zwycięstwo stron. Aby sprawę bardziej uatrakcyjnić, możliwe są pomiędzy nimi sojusze. Zabawa nabiera dzięki temu znacznie bardziej skomplikowanego charakteru, gdyż otrzymujemy do ręki coś na kształt prymitywnej dyplomacji.

Podstawowe zasady gry nie uległy natomiast prawie żadnym zmianom. Cała kampania składa się więc nadal z szeregu następujących i powiązanych ze sobą misji/bitew rozgrywanych na podzielonej na heksagonalne pola planszach. Ponadto kontrolę nad







jednostkami wojsk sprawujesz przy pomocy łatwo dostępnego, niemal nie zmienionego menu. Zrezygnowano jednak, jak już mówiłem, z podziału ekranu na dwie części, a co za tym idzie, z podziału czasu gry na dwie tury: ruchu i ataku. Zamiast tego wprowadzono zasadę, iż dany oddział atakuje bezpośrednio po wykonaniu swojego ruchu, co znacznie ułatwia planowanie i przeprowadzanie ataków. Komputer rozpoczyna swój ruch dopiero po otrzymaniu sygnału od Ciebie, iż Ty zakończyłeś swoje posunięcie.

Oryginalność **Battle Isle 2** nie polega jednak tylko na ułatwieniu sterowania armią, czy też zwiększeniu liczby przeciwników. To w zasadzie dopiero początek. Prawdziwego posmaku strategii nadają grze dopiero takie elementy, jak kurczące się zapasy amunicji, zmienne warunki pogodowe, wyczerpujące się paliwo, a w końcu znacznie bardziej mobilny i dysponujący większą siłą ognia przeciwnik. Ciągłe branie pod uwagę wszystkich tych aspektów może być problematyczne nawet dla doświadczonego gracza. Do najtrudnieszych zadań należy jednak, rzecz banalna, podjęcie decyzji, w którym momencie wycofać uszkodzony oddział z walki. Pozwól, że wyjaśnię. W **Battle Isle 2** większość jednostek składa się z 10 ludzi lub pojazdów. Czy należy zatem uznać, iż oddział jest zagrożona zniszczeniem, gdy liczy sobie tylko/aż połowę składu, czy też można poczekać, aż jego stan liczebny spadnie do dwóch lub trzech. No cóż, te problemy będą Cię prześladować przez cały czas zabawy. Pamiętaj jednak, iż tutaj wszystko odbywa się znacznie szybciej. Rozbicie oddziału również.

Kolejna nowość, która radykalnie zmienia stopień złożoności gry, to wprowadzenie opcji zasłaniania ekranu. Oznacza to, iż ten obszar planszy, na którym nie ma Twoich oddziałów, jest dla Ciebie niewidoczny. W praktyce wygląda to tak, iż zamiast "normalnych" pól przedstawiających lasy, wodę, czy drogi, widzisz czerwoną mgłę. Zastosowanie tej opcji pozwoliło autorom w olbrzymim stopniu podnieść znaczenie wojskowego zwiadu, aspektu walki, który gra przecież jedną z podstawowych ról na współczesnych polach bitew. Aby uzyskać informację o tym, co dzieje się po stronie nieprzyjaciela, musisz więc albo wysłać na przeszpiegi szybkie jednostki rozpoznawcze, albo szarpnąć się na znacznie bardziej skuteczny zwiad elektroniczny, to jest: radary lub samoloty podobne do współczesnych AWACS'ów. Czysta strategia.

Pomimo wprowadzenia wszystkich tych rewolucyjnych zmian, sposoby na osiągnięcie sukcesu pozostały nadal te same. Możesz więc albo skoncentrować swoje siły i rozgromić przeciwnika w serii krwawych bitew, albo też podstępem zająć jego bazy lub nawet zdobyć kwaterę główną. To ostatnie wydaje się być jednak rzeczą mało prawdopodobną. Na 17 rozegranych do tej pory bitew udało mi się to zrobić tylko raz. Bardziej opłacalne jest więc konstruktywne myślenie, niż stawianie na łut szczęścia w poszukiwaniach na ślepo wrogiego dowództwa.



**Battle Isle 2** jest programem znacznie bardziej skomlikowanym niż jego starsi bracia. Z tego też względu zastosowane tutaj ikony i symbole, które mimo iż po części znajome, mogą dostarczyć Ci pewnych problemów. Poniżej znajdziesz kompletną, mam nadzieję, listę różnych ikon wraz z opisem do czego one służą, a ponadto wiele istotnych uwag na temat przebiegu samej gry.

## STEROWANIE

Najlepszym wyjściem jest myszka, choć na początku jej użycie może wydawać się nieco kłopotliwe (to ten malutki problem, o którym mówiłem na początku). Sterowanie odbywa się w każdym razie w następujący sposób: najeżdżasz kursorem na daną ikonę, naciskasz lewy klawisz i przytrzymujesz go. Często pojawiają się wówczas kolejny ikony. Po wybraniu właściwej puszczasz klawisz. Sterowanie z klawiatury odbywa się przy pomocy kursorów i klawisza SPACJI na tych samych zasadach, co myszką. Dodatkowo F1 powoduje wyświetlenie menu, a F2 włącza/wyłącza opcję podglądu walki.

## BUDYNKI

W grze znajdziesz sześć różnych rodzajów budynków: kwaterę główną (HQ), miasta, porty, koszary (DEPOTS) lotniska (AIRSTRIPS) oraz ukryte bazy (HIDDEN BASES). Instalacje te mogą uzbrajać, tankować, szkolić i reperować znajdujące się w środku jednostki. Natomiast tylko niektóre z tych instalacji mogą budować nowe oddziały. Zależy to już jednak od danego scenariusza misji. W środku każdej instalacji znajdziesz następujące informacje:

**E** - ilość energii, którą dysponuje dana instalacja. Energia wymagana jest do tankowania, uzbrajania i budowy oddziałów.

**M** - ilość materiałów będących w dyspozycji danej instalacji. Są one potrzebne do naprawy i budowy oddziałów.

**E+** - ilość energi, która przybędzie w następnej rundzie.

**M+** - ilość materiałów, które przybędą w następnej rundzie.

**LAND** - ilość punktów doświadczenia, które możesz rozdzielić pomiędzy jednostki lądowe.

**SEA** - ilość punktów doświadczenia, które możesz rozdzielić pomiędzy jednostki wodne.



**AIR** - ilość punktów doświadczenia, które możesz rozdzielić pomiędzy jednostki powietrzne.

Punkty doświadczenia, odmiennie niż energia i materiały, nie są przypisane tylko do jednej bazy. Oznacza to, iż jeśli zdobyłeś na przykład 23 punkty dla jednostek lądowych, to obojętnie, do której instalacji wejdziesz, pod wskaźnikiem LAND zawsze zobaczysz 23.

### POGODA

Raporty o spodziewanych warunkach meteorologicznych będą napływać do Ciebie zawsze z wyprzedzeniem jednej tury. Czytaj je uważnie, gdyż często zależeć od nich będą losy bitwy. Gdy poinformowany zostaniesz o ulewnych deszczach, nie zostawiaj ciężkich jednostek w polu, gdyż na podmokłym terenie nie mogą się one praktycznie poruszać. Oddziały te kieruj wówczas na drogi lub jakieś inne płaskie i suche tereny (nadbrzeża portowe). Podobne skutki jak deszcz wywiera również śnieg. Spadek temperatury powoduje ponadto, iż zamarzają rzeki. Możesz wówczas łatwo przeskoczyć na drugi brzeg, ale raczej nie próbuj pozostawać na lodzie dłużej, gdyż nagła odwilż pozbawi Cię znajdujących się tam jednostek.

### OPCJA ZASŁANIANIA EKRANU

Na początku każdej kolejnej misji /bitwy większość pola gry ukryta jest za czerwoną zasłoną. Aby odkryć, co się za nią znajduje, musisz wysłać zwiad. Należy być jednak ostrożnym, gdyż nie widzisz, jak rozlokowane są nieprzyjacielskie jednostki poza zasłoną. Jeśli więc wjedziesz na przykład na pole sąsiadujące z trzema zakrytymi polami, może się zdarzyć, iż wszystkie one będą obsadzone przez wrogie oddziały. Po przesunięciu Twojej jednostki w ich bezpośrednie sąsiedztwo nastąpi automatyczny atak,






przy czym za każdym razem w lepszym położeniu znajdował się będzie przeciwnik (jako gracz działający z zaskoczenia). Korzystnie jest wysyłać na zwiad tylko te oddziały, które posiadają wysoki współczynnik OKA (znajduje się on w tabeli informacji każdej jednostki). Oznacza on ilość pól, które jednostka "odkryje" po wjechaniu w strefę zasłony. Oddziały zwiadowcze, jak np. RANGER, wcale nie muszą wjeżdżać bezpośrednio w obszar zakryty, gdyż ich wysoki współczynnik OKA pozwala im stanąć w strefie otwartej, a mimo to część sąsiadujących z nią pól zakrytych zostanie odsłonięta. Najlepszym rozwiązaniem jest jednak użycie radarów (stacjonarnych bądź mobilnych), których zasięg często pozwala zdjąć zasłonę z połowy pola gry.

### WALKA

Gdy jeden z Twoich oddziałów podejmie walkę, na ekranie ukaże się wspaniała, trójwymiarowa projekcja starcia. Na początku będziesz z pewnością chciał to oglądać jak najczęściej, później jednak radzę wcisnąć klawisz F2. To, co naprawdę jest ważne, znajduje się u dołu ekranu. Znajdziesz tam zestawienie sił walczących stron. W dwóch heksagonalnych polach zobaczysz symbole walczących jednostek. Obok nich znajdują się dwa kolorowe paski, (ten niebieski będzie zawsze Twój) podzielone z reguły na 10 (choć jest wiele wyjątków) wyraźnych części - to liczebność oddziałów. Gdy zniszczeniu ulegnie jakiś pojazd lub robot, zniknie jedna z tych części. W samym środku zobaczysz wskaźniki (poziome linie) porównujące położenie walczących oddziałów. Patrząc od góry są to: warunki atmosferyczne, przydatność terenu do walki, wsparcie otrzymywane od sąsiednich jednostek oraz liczebność i doświadczenie oddziału. Znajdująca się natomiast na samym dole linia "E" jest sumą wszystkich powyższych wskaźników.

Twoje szanse w walce są większe, jeśli atakujesz nieprzyjaciela z dwóch stron równocześnie. Otrzymujesz wówczas specjalny bonus zwiększający Twoją skuteczność. Bonus ten zwiększa się wraz z każdą kolejną jednostką atakującą okrążony, nieprzyjacielski oddział.

Po zakończeniu walki przyznawane są punkty doświadczenia. Za zniszczenie jednego lub więcej pojazdów /robotów wroga otrzymujesz 1 punkt, a za całkowite rozbicie jednostki - 2. Widoczne są one tuż obok nazwy wskazanej przez kursor jednostki.

Oddziały walczące w **Battle Isle 2** często posiadają po kilka rodzajów broni. Informacje o niej przedstawione są w znajdującym się u dołu, na samym skraju ekranu, pionowym okienku. Dowiesz się z niego, jakie rodzaje broni posiadasz, oraz ile razy możesz jej użyć, zanim całkowicie wyczerpią Ci się zapasy amunicji do niej. Różne typy uzbrojenia przedstawione są za pomocą malutkich ikon. Są to:

1. ***Duży pistolet*** - pociski do dział dużego kalibru.
2. ***Mały pistolet*** - pociski do dział małego kalibru.





3. "*Niska*" *pozioma linia* - rakiety ziemia-ziemia.

4. "*Wysoka*" *pozioma linia* - rakiety powietrze-powietrze.

5. *Ukośna linia w górę* - pociski ziemia-powietrze.

6. *Ukośna linia w dół* - pociski powietrze-ziemia.

7. *Linia pionowa* - bomby.

8. *Ukośna linia w górę na ciemnym tle* - torpedy.

9. *Ukośna linia w dół na ciemnym tle* - bomby głębinowe (mogą być wystrzeliwane również z samolotów).

10. *Granat* - amunicja służąca do dozbrojenia oddziałów lądowych, morskich lub powietrznych (z uwzględnieniem, iż statki mogą się dozbrajać tylko w przeznaczonych do tego innych statkach, samoloty w innych samolotach, a oddziały lądowe w transporterach amunicji).

11. *Ciemna plama* - benzyna do tankowania.

12. *Małe pudełka* - materiały potrzebne do naprawy uszkodzonych jednostek.

## NAPRAWA W POLU

Aby naprawić, zatankować lub uzbroić dany oddział, musisz mieć koło niego odpowiednią jednostkę naprawczą, cysternę lub mobilny skład amunicji (nazwy tych jednostek znajdziesz w spisie poniżej). Musisz wówczas nacisnąć ikonę "!", wskazać dany oddział i używając na przykład ikony "BECZKA", zatankować go. Ta sama ikona służy również do uzupełniania zapasów amunicji. Analogicznie postępujesz w czasie naprawiania uszkodzonego oddziału.

## IKONY

a) *4 strzałki* - przesuń oddział.

b) *strzałka w górę* - podniesienie pułapu lotu (ikona wyświetlana po wykonaniu ruchu).

c) *strzałka w dół* - zanurzenie (jak wyżej).

d) *oko* - podgląd mapy.

e) *pięść* - atak.

f) *litery od A do D* - wybór różnych rodzajów broni.

g) *i* - informacje na temat wskazanej jednostki (patrz później).

h) *2 strzałki* - zakończenie tury.

i) *!* - wykonanie specjalnego zadania (budowa, tankowanie paliwa, naprawa itp.).

j) *skrzynka* - zwartość bazy lub jednostki transportowej.

k) *gwiazda* - dystrybucja punktów doświadczenia.

l) *klucz francuski* - naprawa oddziału.

m) *beczka* - uzupełnienie paliwa i amunicji.

n) *młotek* - budowa oddziału.

o) *droga* - budowa drogi.

p) *tor kolejowy* - budowa lini kolejowej.

r) *Menu* - wybór opcji z menu.

s) *<>* - powtórzenie ostatniej otrzymanej z satelity wiadomości.

t) *?* - powtórzenie odprawy.

u) *X* - wyjście z opcji.

## INFORMACJE DOTYCZĄCE ODDZIAŁU

Część danych, mianowicie: stan paliwa, liczebność jednostki oraz ilość i rodzaj broni, widać gołym okiem tuż po wskazaniu oddziału kursorem. O stanie paliwa informuje żółty wskaźnik umieszczony obok nazwy. W miarę, jak paliwa będzie ubywało, wskaźnik zmieni barwę na niebieską. Tuż nad nim znajduje się wskaźnik liczebności odziału (jego barwa jest identyczna z kolorem Twoich wojsk). O ilości i rodzajach broni wspominałem już wcześniej. Pozostałe dane uzyskuje się po naciśnięciu ikony "i" (po uprzednim najechaniu kursorem na symbol jednostki). Rozmieszczone są one w kilku okienkach. Tuż pod zdjęciem pojazdu lub robota znajduje się nazwa oraz informacje o przeznaczeniu. Poniżej znajdziesz listę broni. Zawarte w niej skróty to:

*P* - siła ognia,
*M* - ilość amunicji,
*strzałki* - zasięg.

Symbole znajdujące się po prawej stronie okna informacyjnego to:

a) *oko* - współczynnik określający jak wiele pól dookoła "widzi" dana jednostka.

b) *4 strzałki* - ilość pól, które oddział może pokonać w czasie 1 tury (liczba ta zmienia się w zależności od rodzaju nawierzchni, po której oddział się porusza).

c) *ściana* - opancerzenie jednostki (im wyżej, tym lepiej).

d) *beczka* - ilość jednostek energii potrzebnych do zatankowania/uzbrojenia oddziału.

e) *flaga* - oznaczenie, iż jednostka może zająć nieprzyjacielską bazę.

f) *strzałki* - oznacznie, iż oddział jest albo samolotem latającym na wysokich pułapach, albo łodzią podwodną.

g) *łopata* - oznaczenie, iż oddział przystosowany jest do wykonywania prac ziemnych.




## ODDZIAŁY

W **Battle Isle 2** znajdziesz dokładnie 55 różnych rodzajów jednostek. Przeznaczenie niektórych z nich może być zgoła trudne do określenia, toteż znajdziesz tutaj krótki opis kilku z nich.

1. *ORION OR-3* - radar. Wraz z jego pojawieniem się na placu boju Twój zwiad stanie się znacznie bardziej skuteczny. *Orion OR-3* ma niemalże taki sam zasięg, co zwykłe radary stacjonarne, ale w przeciwieństwie do nich jest mobilny.

2. *COMET FP-42* - mobilna jednostka przeciwlotnicza.

3. *ALCOR* - mobilny skład amunicja.

4. *ALGOL* - cysterna.



5. ***SINUS*** - jednostka budowlana: drogi i tory.
6. **REGIO** - jednostka budowlana: umocnienia.
7. ***RANGER*** - jednostka zwiadowcza. Z uwagi na swoją dużą szybkość i zasięg działania, ***Ranger*** jest nieoceniony przy nagłym atakowaniu baz nieprzyjaciela. Dodatkowym atutem ***Rangera*** jest fakt, iż może się on poruszyć-zaatakować-poruszyć.
8. **BUGGY** - jednostka podobna do Rangera, z tym że może atakować z odległości dwóch pól.
9. ***ALDINIUM*** - kryształ, który po dostarczeniu do instalacji zwiększa jej zasoby materiałów o 20 M.
10. ***SUPERVIRUS*** - mina.
11. ***ATLAS*** - szybka jednostka tran-sportowa.
12. ***SPRING1*** - czołg transportowy.
13. ***UHUR 51*** - odpowiednik współczesnych samolotów wczesnego ostrzegania typu *AWACS*.
14. ***SPECTRUM*** - samolot-cysterna.
15. ***ELIXIR2*** - jednostka zakłócająca pracę radarów przeciwnika.
16. ***VADER D1*** - poduszkowiec.
17. ***MONOLITH*** - pociąg naprawczy.

Na koniec kilka uwag dotyczących samej strategii gry.

1. Jak to było w części pierwszej, jednym z kluczy do zwycięstwa jest właściwe użycie artylerii. Pamiętaj, żeby zawsze nadgryźć przeciwnika dobrze wymierzoną salwą, a dopiero potem atakować.
2. Uważaj na wrogie Rangery. Jednostki te nagle mogą wyskoczyć zza zasłony i zająć Twoją bazę, nim zdążysz mrugnąć okiem. W krańcowym przypadku może to zakończyć grę. Dobrym wyjściem z tej sytuacji jest pozostawienie w pobliżu swoich instalacji oddziałów robotów. W następnej rundzie, po opanowaniu bazy przez wroga, możesz wkroczyć do niej i w ten sposób przejąć znajdujący się w niej wrogi oddział.






Uważaj jednak, gdyż komputer również zna ten chwyt.
3. Jeśli zaczniesz nadgryzać jednostkę wroga, staraj się robić to tak, aby wykończyć ją w jednej rundzie. Oddziały w **Battle Isle 2** są bardzo mobilne i komputer może zdążyć wycofać osłabiony oddział na tyły, jeśli pozwolisz mu przetrwać do następnej tury.
4. Używaj min tak często, jak tylko możesz. Są one bardzo groźne i często pozwalają utrzymać stabilny front, mimo przewagi wroga.
5. Pamiętaj, iż bez jednostek przeciwlotniczych szybko zakończysz grę.
6. Nigdy nie wystawiaj oddziałów robotów na otwartej przestrzeni. Jest to wyjątkowa okazja dla nieprzyjaciela do zdobycia kilku punktów doświadczenia.
7. Pilnie uważaj na stan paliwa Twoich oddziałów. Nie ma nic gorszego, jak patrzeć na ginącą pod ogniem wrogiej artylerii elitarną jednostkę, która nie może uciec, gdyż zabrakło jej paliwa.
8. Naprawy, tankowanie i dozbrajanie staraj się wykonywać w polu. W ten sposób oszczędzisz materiały i energię potrzebną do budowy nowych oddziałów, co może odbywać się tylko w bazach.
9. Chroń jak oka w głowie własne radary i jednostki budowlano-remontowe.
10. Gdy zauważysz nieprzyjacielską artylerię lub samoloty, niszcz je tak szybko, jak tylko możesz. Inaczej zobaczysz jakiego spustoszenia może dokonać doświadczona jednostka artyleryjska na przykład typu *PULSAR A3*.
11. Sprawdź, które jednostki lądowe (jak np. czołg *SAMURAI2*) mogą atakować nieprzyjacielskie myśliwce typu *GENOM J1*. Samolot ten nie posiada broni niszczącej cele naziemne, a więc masz możliwość zarobienia kilku punktów doświadczenia bez start własnych.
12. Często dobrym sposobem na zwycięstwo jest takie umocnienie własnych pozycji, aby nieprzyjaciel sam się zdziesiątkował w daremnym ataku.
13. Często zgrywaj sytuację na dysk.

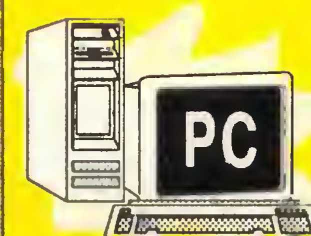
**GOOD LUCK!**

**Piotr Orcholski**



**STRATEGICZNA**




386



1 MB RAM
też AGA

OPISY





# małe jest piękne

Dawno, dawno temu w Ameryce kursowała taka anegdotka. Było sobie pismo, które co numer, od wielu lat, drukowało powieść w odcinkach o przygodach nieustraszonego supersuper-herosa. Ale pewnego dnia Pan Pisarz poszedł do redaktora naczelnego i zażądał podwyżki. Redaktor naczelny uśmiechnął się dobrotliwie i rzucił sakramentalne: you are fired (co wbrew pozorom nie oznacza jesteś spalony, lecz jesteś zwolniony). Pan Pisarz miał jeszcze tylko napisać swój ostatni odcinek powieści i już mógł iść na bruk. Powieść miała być, rzecz jasna, kontynuowana, ale już piórem innego człowieka. Pan Pisarz postanowił jednak swym kolegom zrobić maleńki docip. I oto w ostatnich słowach odcinka supersuper-bohater wylatywał związany z samolotu, do nóg miał przytroczoną bombę, która za moment miała wybuchnąć, koło niego krążyły wraże śmigłowce, a na powierzchni oceanu widać było charakterystyczne trójkątne płetwy zgłodniałych rekinów. Paru ludzi próbowało zmierzyć się z tematem, po czym przybiegali do redaktora naczelnego z szaleństwem w oczach i rezygnowali z zadania. Wreszcie redaktor naczelny wziął się na sposób i kazał przyprowadzić Pana Cwaniaka. Pan Cwaniak po godzinie przyniósł następny odcinek powieści, który zaczynał się od słów: "Nasz bohater, nadludzkim wysiłkiem woli, uniknąwszy grożących mu niebezpieczeństw...".

Morały w tej historii są trzy. Pierwszy, że nie ma ludzi niezastąpionych, drugi, że ubieganie się o podwyżkę bywa czasem niebezpieczne i trzeci, że każdy wątek można kontynuować. I właśnie trzecim z tych morałów chciałbym się dzisiaj bliżej zająć.

Pamiętacie film Alien 3 z panią Sigourney Weaver? W ostatniej scenie wpada ona do pieca z gotującą się surówką żelaza. Ale nie bójcie się! Już jest przygotowywany Alien 4, a Sigourney Weaver zdrowa i żywa. Taka jest potęga presji rynku. W przemyśle kinematograficznym w ogóle nieustannie obradza w "dalsze ciągi". Wymieniać można by tu było właściwie bez końca. O wiele zabawniej zastanowić się, dlaczego nie powstał E.T. 2 czy Willow 2 albo Gwiezdne Wojny 4 (E.T. to najbardziej kasowy film wszechczasów, Willow mieści się w pierwszej piętnastce, Gwiezdne Wojny - wszyscy wiedzą). Ale ponieważ **Świat Gier Komputerowych** nie jest pismem poświęconym filmom, powoli postaram się przejść do meritum czyli kontynuacji słynnych gier.

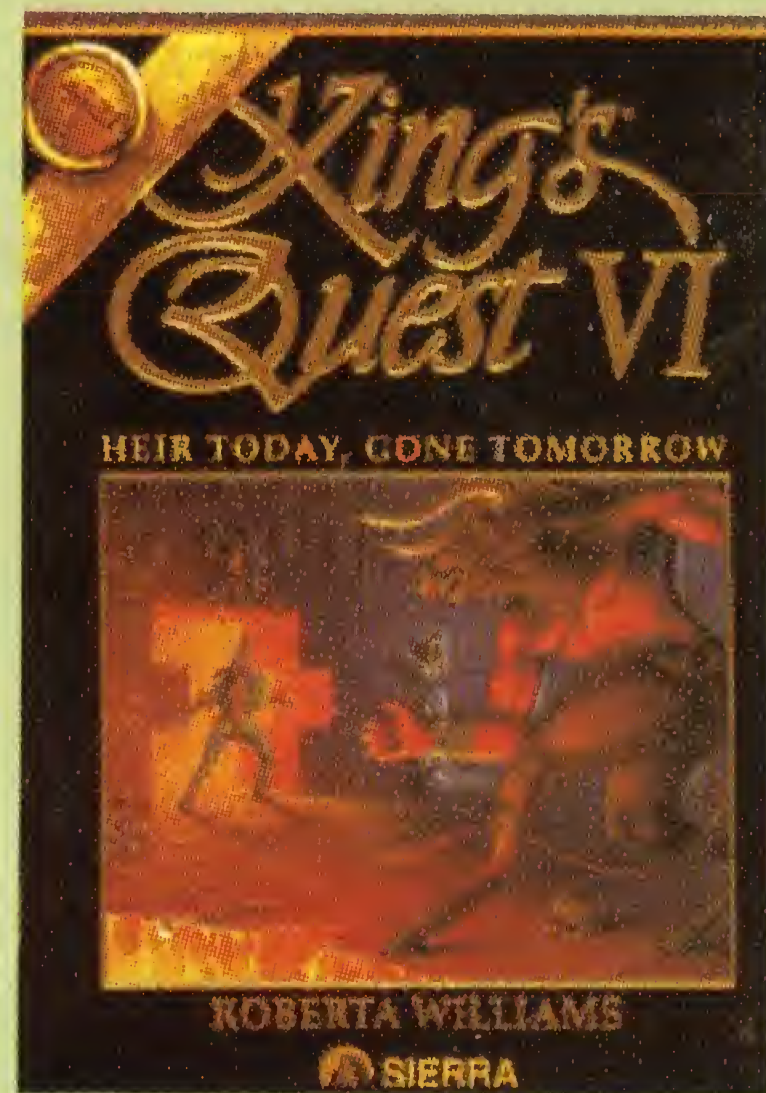
Interesujące, że tak jak w literaturze czy filmie, kontynuacja jest zwykle gorsza od pierwowzoru (wyjątki od tej zasady istnieją, ale nieliczne), tak w grach komputerowych jest ona najczęściej lepsza. Wynika to, moim zdaniem, z dwóch przyczyn. Po pierwsze, z niesamowitego rozwoju możliwości technicznych, a po drugie, z coraz bardziej profesjonalnego podejścia producentów do sprawy (polegającego chociażby na zatrudniniu zawodowych scenarzystów). Właściwie każda gra, która odniosła sukces rynkowy, doczekała się swojej kontynuacji, a co najmniej jakiś tam "upgradów", "scenario builderów" czy " new editorów". I to jest normalne. Rynek chce rzeczy sprawdzonych, gracze chcą się znowu spotkać z ulubionymi bohaterami czy wędrować po ulubionym świecie. Ktoś w rozmowie ze mną wyraził niepokój, iż sytuacja taka może doprowadzić do tego, że będziemy mieli Ultimę 711, Lemmings 2004 czy King's Quest 902 , a oryginalnych i świeżych pomysłów będzie jak na lekarstwo. Nie bardzo wiedziałem, co na to odpowiedzieć. I nie wiem do tej pory. Bo rzeczywiście, o ileż wygodniej "ograć" raz jeszcze stary świat, raz jeszcze kazać wiekowemu Larry'emu zdobywać następne panienki, raz jeszcze wpuszczać w następny kanał księcia czy dawać Avatarowi następne zagadki do rozwiązania; o ileż łatwiej zrobić to wszystko, niż wymyśleć oryginalny, nowy świat i nowego, sympatycznego bohatera. Ileż to pieniędzy na reklamę, ileż wysiłku, ileż wytężania mózgu. A tak, prosta sprawa: Larry 503 i finito. Każdy wie, co jest grane, każdy wie, kto to Larry i kto kupił sobie Larry'ego 502, ten i kupi Larry'ego 503. Żadnych specjalnych wydatków na reklamę, żadnego wysilania mózgu.

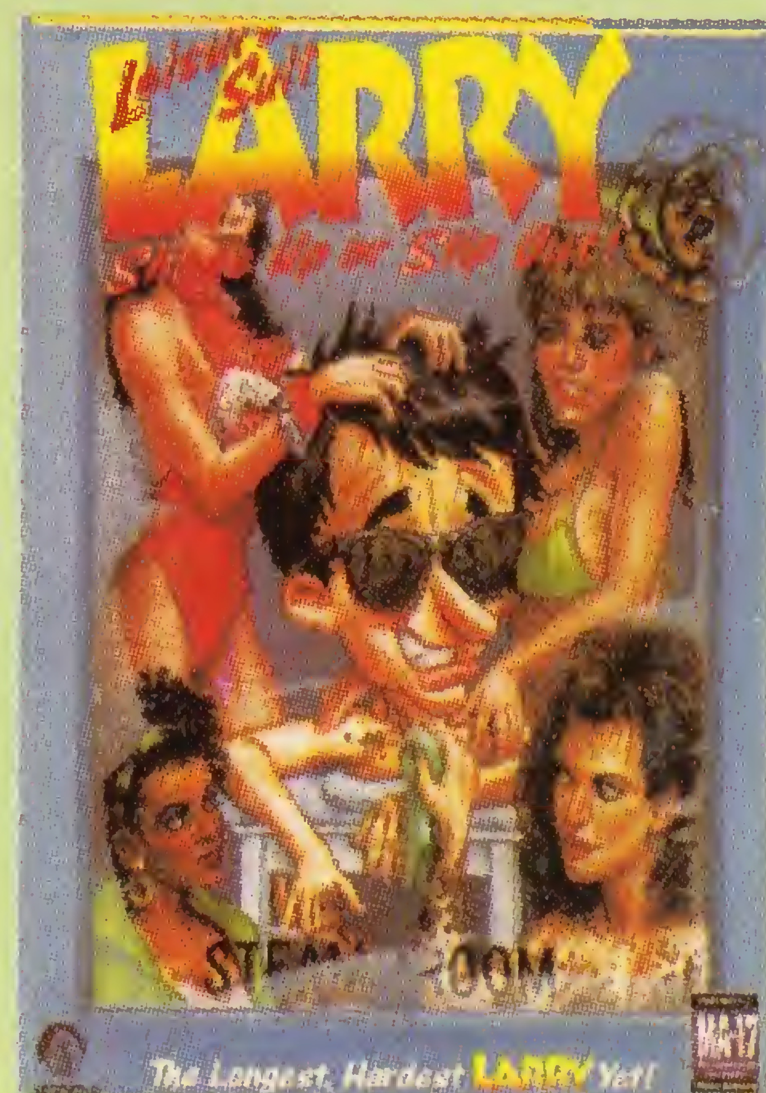
Ale rzecz ma i drugie dno. Pamiętam jak w roku 1986 i 1987 mieszkałem w Anglii i wreszcie miałem okazję do nieposkromionego folgowania swym zachciankom. Młodsi czytelnicy zapewne nie pamiętają, że w latach osiemdziesiątych można było w Polsce bez kłopotów co najwyżej sprawić sobie butelkę octu. Wszystko to zawdzięczaliśmy przemiłym panom z PZPR (czyli, z grubsza rzecz biorąc, tym co rządzą i dzisiaj). Kiedy więc wyrwałem się na wolność, zachowywałem się jak szalony. Codziennie zjadałem kilo moich ulubionych bananów, codziennie wypijałem litr lub dwa mojego ukochanego soku grapefruitowego. No i znudziło się. Nieprędko, bo nieprędko (banany dość wcześnie, sok dopiero po prawie roku), ale się znudziło.

Tak więc myślę, że to może nas wszystkich pocieszać. Jesteśmy jako homo sapiens (niektórzy bardziej homo, niektórzy bardziej sapiens, jak mawia mój przyjaciel) po prostu żądni nowych wrażeń, zmian, nowych bodźców i przeżyć. Chcemy oryginalności i choć kochamy naszych starych, dobrych bohaterów, to z przyjemnością zawrzemy nowe znajomości, z radością zwiedzimy nowe światy. Będzie nami kierowała ta sama żądza, która kazała płynąć w świat Magellanowi, ta sama, która szeptała co noc w ucho Marco Polo, ta sama, która pchała Amundsena na polarne szlaki. Nie zagalopowałem się? No, może troszeczkę. Ale tak to będzie właśnie wyglądało. Naprzód i naprzód, do nowych przygód i nowych podbojów.

Kogo nie przekonały moje argumenty, kto myśli sobie: "a ja tam bym pograł w King's Quest 314", temu już mogę tylko cisnąć w twarz ostatni argument. Argument o sile tysiąca nuklearnych bomb. Bowiem widzicie, moi kochani: od starej żony zawsze jest lepsza młoda kochanka. Czego też serdecznie życzę sobie i Wam.

**Jacek Piekara**



# Między nami, graczami...



Na początek list, jaki otrzymałem od jednego z Czytelników.

*Drogi Graczu!*

*Należę do licznego gatunku homo sapiens świątus gierus komputerowus - w wolnym tłumaczeniu: Pan gier i Waszego pisma. Jak każdy porządny gracz, dużą wagę przykładam do swego wciąż powiększającego się zbioru gier i do mego ukochanego joysticka. Aby wyrazić, jak bardzo jestem do tego ostatniego przywiązany, niech posłuży hasło: "Kochaj joysticka swego, jak swą klawiaturę". Teraz, gdy są wakacje, mogę odetchnąć i poświęcić grom trochę więcej czasu. Resztę przeznaczam na czytanie ŚGK.*

*Nie to jest jednak głównym powodem, dla którego postanowiłem do Ciebie napisać. Otóż poznałem ostatnio pewnego ANTY-GRACZA. Od tego czasu śpię bardzo niespokojnie, z joystickiem pod poduszką, gotowy do oddania ostrzegawczego strzału. Ale zacznijmy od początku.*

*Zaprosiłem do siebie kumpla (także Gracza), aby pochwalić mu się moim najnowszym nabytkiem - grą "Armour Geddon 2". Ten natomiast przyprowadził ze sobą kuzyna. Jak można być tak bezmyślnym, pomyślałem sobie, bowiem ów kuzyn miał jakby wypisane na twarzy słowa: "Nienawidzę gier"! Jak się okazało później, miałem całkowitą rację. W czasie gdy mój kumpel i ja myślami byliśmy w czołgu przemierzającym pustkowie z gry "Armour Geddon 2", owa szkaradna kreatura nie szczędziła obelg na temat gier komputerowych. Jako wychowani Gracze wyzwaliśmy tego obrzydliwca na śmiertelny pojedynek - oczywiście, na ekranie komputera. Do tego celu miał nam posłużyć "Mortal Kombat". Piszę "miał", bowiem tchórzliwy ANTY-GRACZ oświadczył, iż gardzi nami i całym komputerowym światem. Potem odwrócił się na pięcie i wyszedł. Tak więc my, wojownicy herbu złoty joy i dyskietka, znów odnieśliśmy zwycięstwo - tym razem walkowerem.*

*W tym miejscu kończy się moja opowieść, a za morał niech posłuży zdanie wypowiedziane przez mego kumpla: "Gardzimy ANTY-GRACZAMI, a jeśli oni gardzą nami, to jesteśmy kwita". Ale mnie bynajmniej to nie wystarcza, dlatego też wypowiadam wojnę wszystkim ANTY-GRACZOM i mam nadzieję, że znajdą się prawdziwi Gracze, którzy mnie poprą. A więc joystick w dłoń i do boju. GRACZU - dowództwo pozostawiam Tobie i mam nadzieję, że przyjmiesz moją ofertę. Z serdecznymi pozdrowieniami*

**WALECZNY GRACZ**

(nazwisko i adres znane redakcji)

Tak, przygoda faktycznie nie była przyjemna, bo żadne spotkanie z tego typu kreaturą nie jest przyjemne. Na szczęście, wspomniany przez Ciebie ANTY-GRACZ uciekł w popłochu i my, prawdziwi Gracze, znów odnieśliśmy triumf. Baczność! Spocznij!

Jak widzicie, ANTY-GRACZE rozplenili się i atakują na wszystkich frontach (sam doświadczyłem ostatnio kilku pojedynków). Dlatego chyba faktycznie najwyższy czas się zjednoczyć i przystąpić do kontrnatarcia.

Oczywiście, aby osiągnąć zwycięstwo, trzeba najpierw przejść szkolenie. I tym właśnie zajmę się dzisiaj.

## CHARAKTERYSTYKA

Są dwa rodzaje ANTY-GRACZA i każdy wymaga odpowiedniego podejścia.

Pierwszy to ANTY-GRACZ LAIK. Nie tylko nienawidzi on gier, ale też w ogóle komputerów. Ani z jednym, ani z drugiem nie miał nigdy do czynienia, a jego krytyka jest ogólna i sprowadza się do sloganów w rodzaju: "Gry to głupoty" albo "Po co to komu potrzebne" albo "Ale nudy". Z wyglądu jest nierozpoznawalny, dzięki czemu może podejść bardzo blisko "linii frontu" i z nienacka zaatakować. Niemniej tak naprawdę nie ma nic do powiedzenia (bo się nie zna) i dzięki temu jest łatwym celem. Uwaga, niektórzy z tej grupy grali już w gry, ale było to z przypadku i dawno temu. Są groźniejsi od swoich współbraci, gdyż uważają, że oni wiedzą, na czym rzecz polega.

Drugi to ANTY-GRACZ FACHOWIEC. Tu jest znacznie gorzej. Gość prawdopodobnie ma własny komputer i grał już co nieco, tak więc zna się na rzeczy. Jak mówi, gry go nie zainteresowały (bo nie dorasta do ich poziomu, ale tego nigdy nie powie). Zazwyczaj uważa się za lepszego od Gracza, gdyż zajmuje się, w jego mniemaniu, poważnymi sprawami, tj. programami (grafika, muzyka, DTP). Jego zdaniem, komputer to narzędzie pracy. Rozpoznać go jest łatwo, bo to zazwyczaj gadatliwy nudziarz, który uważa, że wie wszystko najlepiej. Uwaga, czasem atakuje także z zaskoczenia, udając najpierw Gracza.

## ROZPOZNANIE

Przy zetknięciu z ANTY-GRACZEM najważniejsze jest rozpoznanie do jakiego typu należy. Kiedy więc ktoś taki się objawi, należy zapytać, czy kiedyś w coś grał. Każdy ANTY-GRACZ natychmiast podejmie dyskusję (co to za głupie stworzenia, nic strategii) i niechybnie powie co gdzie i jak (oraz jeśli posiada własny komputer, nie zapomni o nim wspomnieć). Warto też wyczuć nastrój ANTY-GRACZA. Jeśli ma humor, można go rozbawić dowcipami o graczach i graniu, opowiadają śmieszne historie z własnego doświadczenia (czyli zmylić czujność), a potem udzerzyć. Jeśli zaś jest zły lub smutny, można starać się krzykiem doprowadzić go do bólu głowy - a wtedy już jest nasz. Po tych czynnościach wstępnych przechodzimy do ataku.

## WALKA

Na tym etapie trzeba się wykazać nie lada sprytem, ale dla prawdziwego Gracza to żaden problem - przecież grał w tyle gier strategicznych, że i Napoleon by wysiadł. Walka sprowadza się właściwie do jednego - namówienia ANTY-GRACZA do zagrania. Tylko że to nie jest takie łatwe. W zależności od typu, trzeba podjąć inną taktykę.

ANTY-GRACZ LAIK - najlepiej mu odpowiedzieć na jego zarzuty: "A co ty możesz o tym wiedzieć, skoro nigdy nie grałeś". Zapewne bąknie coś w rodzaju: "No, przecież wiem, widziałem, zresztą to i tak nie ma sensu". Wtedy natychmiast trzeba zaproponować: "W takim razie proszę bardzo, pokaż co potrafisz". Potem odpalamy najlepszą, ale i (tu uwaga!) najprostszą w obsłudze grę, jak np. Alien Breed, i cierpliwie, głosem miłym i ciepłym, tłumaczymy zasady gry. Później zaś już tylko patrzymy, jak ofiara wpada w naszą pułapkę

O LAIKACH, którzy już trochę "liznęli" gier, trzeba wiedzieć, że najczęściej mają oni uraz, ponieważ albo grali w fatalnych warunkach i bez znajomości obsługi, albo przez zaborczego właściciela nie byli dopuszczani do gry. A grać chcieli. Postępuje się z nimi podobnie, jak to podałem wyżej, tylko zamiast na początku powiedzieć: "Co ty tam wiesz o grach" należy zapytać go, w co grał i bez względu czy się rozpoznało grę, czy nie, oświadczyć: "A, to było ta głupota (można też rzucić dowolny tytuł, bo ofiara i tak się na tym nie zna). Już gorzej trafić nie mogłeś. Zobacz lepiej to i sam oceń". Można też zagrać ostro: "A co ty tam pamiętasz, to było tak dawno. Zresztą teraz jest zupełnie nowa generacja gier. Zobacz na przykład to". Dalej wypadki potoczą się już same. Ciołek zobaczy i zapragnie zagrać. A ty, oczywiście, bardzo proszę, nie ma sprawy. I przypadkiem nie odbieraj mu w połowie zabawy joysticka, bo jego uraz tylko się pogłębi.

ANTY-GRACZ FACHOWIEC - ten klient z pozoru jest nie do rozgryzienia, ale przecież wszyscy mają jakiś słaby punkt. Ma go także FACHOWIEC. Wystarczy tylko wiedzieć, że tak naprawdę ma on swoją ulubioną grę i jedynie wstydzi się o niej powiedzieć (a nawet przyznać do tego przed samym sobą). Zazwyczaj jest to jakiś dawno zapomniany staroć (np. Block Out - czyli trójwymiarowy tetris) albo coś z zakresu gier logicznych (np. jakieś szachy). Oczywiście, zaatakowany wprost, odpowie, że owszem, zna ten program, ale to właśnie program, a nie gra. A potem zamknie się w swojej skorupie i będziemy go mieli na sumieniu. Tu trzeba inaczej, po ludzku, coś w rodzaju: pocieszyć, przytulić. Najpierw należy zacząć rozmawiać o grach logicznych (czasem warto też zahaczyć o strategiczne), ale starszych. Pogawędkę trzeba prowadzić tak długo, aż FACHOWIEC sam zdradzi ulubiony tytuł. W ostateczności można go wprost zapytać, czy nigdy nie grał w coś, co mu się podobało. I teraz - jeśli mamy tę grę w swoich zbiorach, dobrze natychmiast ją odpalić, a gość na sto procent przepadnie. Potem zaś odpalić coś w tym rodzaju, ale w nowszej wersji. Jeśli danego tytułu nie posiadamy, wystarczy grę chwalić, chwalić i jeszcze raz chwilić. A następnie, z nienacka, oświadczyć, że to przecież gra i że to znaczy, iż nie wszystkie gry są "be". FACHOWIEC zacznie się wtedy plątać w zeznaniach i to będzie początek jego końca.

Kiedy już ANTY-GRACZ siedzi z joystickiem w dłoni, sprawa jest właściwie wygrana. Można teraz albo wypomnieć mu jego wcześniejsze słowa i oczekiwać przeprosin. Można też go wyśmiać, jeśli nie będzie sobie radził z grą. Ale najlepiej nie przeszkadzać (a pomagać) i patrzeć z rozkoszą, jak z ANTY-GRACZA robi się Gracz. Radzę wtedy uważać na klienta, ponieważ neofici są najgorszymi fanatykami i może taki (w złości, że mu coś w grze nie wychodzi) pokaleczyć siebie lub nas.

Oczywiście, może się zdarzyć, że ANTY-GRACZ (obydwa typy) nie da się namówić na granie, ale wówczas będzie to oznaczało poddanie się - co należy mu niezwłocznie wytknąć. Ponieważ tchórzostwo odbierze mu wszelkie argumenty, nasze racje będą górą.

To wszystko, jeśli chodzi o wojnę z ANTY-GRACZAMI. Na koniec chciałbym Wam jeszcze tylko przypomnieć, że rannych się nie dobija (Konwencja Genewska).

Miłego polowania.

**GRACZ**





# S.O.S.

Witam Was w ten wrześniowy dzień. Jak zawsze przygotowałem kilka odpowiedzi na Wasze listy. Dręczących Was pytań przychodzi bardzo dużo i muszę przyznać, że są one coraz trudniejsze. Postaram się jednak systematycznie je rozwiązywać i odpowiadać na łamach niniejszego artykułu. Oto dzisiejsza porcja listów.

***W którymś z numerów opisywaliście grę "Alien Breed II". Pisaliście, że na pierwszym piętrze budynku cywilnego należy zniszczyć wszystkie reaktory mocy, więc zniszczyłem. Gdy znalazłem windę, wszedłem do niej i wpisałem kod, lecz winda nie ruszyła. Pytam, w jaki sposób można uruchomić windę.***

**Krzysztof Krzyza z Drawskiego Młyna**

Opis ten był zamieszczony w numerze 2/94 ŚGK. Zgodnie z tym, co piszesz, na tym poziomie należy zniszczyć wszystkie reaktory mocy, czyli pierścienie (jest ich osiem). Po zniszczeniu ostatniego ekran przybiera czerwonawy kolor, a komputer miłym głosem oznajmia, że wkrótce poziom zostanie zdetonowany. Musisz szybko dostać się do windy, która automatycznie przeniesie Cię do następnej planszy. Nie trzeba tu wpisywać żadnego kodu. Twój błąd tkwi najprawdopodobniej w tym, że po prostu nie zniszczyłeś wszystkich reaktorów. Lub masz uszkodzoną wersję gry.

***Mam wielki kłopot. Niedługo zostanę posiadaczem A1200. Dlatego mam pytanie. Czy gry "Fure of the furries" i "Cannon Fodder" istnieją na nią?***

Nie ma specjalnych agowskich wersji tych gier. Jednakże istniejące już na Amigę 500 działają również na Amidze 1200.

***1. Czy to prawda, że po wgraniu Kick Startu 2.0 na A500 plus nie można wgrać gier, które posiadają pamięć 1MB Ram?***

***2. Jak w grze F - 117A Stealth Fighter zapisać stan gry?***

**Rafał z Rudy Śl.**

1. Amiga 500 plus ma przecież zainstalowany Kick Start 2.0, więc nie ma potrzeby wgrywania go ponownie. Chyba pomyliłeś się w liście. Mając Amigę 500 (wbudowany Kick Start 1.3) z 1MB możesz być pewien, że programy wymagające Kick Startu 2.0 i minimum 1MB nie uruchomią się. Po prostu sam Kick Start zajmuje trochę owej cennej pamięci. Problem ten można rozwiązać na dwa sposoby. Pierwszy to kupić przełącznik Kick Startów, a drugi rozszerzyć pamięć. Oba niestety wiążą się z wydatkami. Decyzję musisz więc podjąć sam.

2. Jeżeli posiadasz oryginalną grę, to musisz najpierw zrobić zapasową kopię, gdyż na oryginalnych dyskach nie można nic zapisać. Na kopii (albo na pirackiej wersji) sprawa jest prosta. Wystarczy tylko mieć odbezpieczony dysk drugi i po wpisaniu własnych danych na listę pilotów gra zostanie automatycznie zapisana. Tak będzie się działo po każdej misji.

***Nie wiem co zrobić z głupim kundlem w grze pt. "Myth".***

**Andrzej Pająk ze Skawiny**

***Pomóż przejść pierwszy level w grze "Myth".***

**Damian Kwiatek z Zamościa**

W związku z tym, że oba problemy dotyczą tej samej gry, postanowiłem włożyć je do jednego worka. Co do pytania Andrzeja, to nie jest ono precyzyjne, gdyż nie znalazłem żadnego psa w grze. Może chodzi o tego smoka w pierwszym levelu, który jest trochę podobny do psa? Dlatego też oba pytania zostaną rozwiązane razem, gdyż teraz opiszę, jak przejść level pierwszy.

Najpierw legenda: **L** - lewo, **P** - prawo, **D** - dół, **G** - góra.

Na początku rozbij dwie wazy zabierając ich zawartość, L, rozbij dwie wazy, L, użyj ognistych kul, zestrzel i weź szklaną kulę, P, P, idąc strzelaj do kościotrupów i zabierz minimum 10 czaszek, P, P, P, zestrzel i weź kulę, wyłącz strzelanie, L, zniszcz dwie skrzynki, L, L, D, P, włącz strzelanie, zestrzel wisielca, P, zabierz trzecią kulę, L, zestrzel wisielca, wyłącz strzelanie, zniszcz skrzynkę i wazę zabierając ich zawartość, L, zniszcz skrzynkę, L, zniszcz wazę, D, L, wrzuć wszystkie czaszki do ognia, strzelaj kulami do diabła, zabierz trójząb i czwartą kulę, P, zestrzel wisielca, rozbij wazę, P, rozbij wazę, weź zapas kul, P, P, P, zabij smoka trójzębem, weź klucz, L, L, L, L, L, G, zestrzel wisielca, rozbij wazę, otwórz drzwi kluczem, wejdź do ukrytego korytarza, D, D, zestrzel i weź ostatnią kulę, P, D, P, P, weź krzyż, odnieś go na miejsce startu, użyj go, a zostaniesz przeniesiony do starożytnej Grecji. Uff...

***"Chaos Strike Back" gdy wybiorę już sobie bohaterów i nagram stan gry, pojawia się komunikat, że mam wystartować grę z Utility Disk. Z jakiej opcji mam skorzystać?***

**Sebastian Babczyński z Rybnika**

Nie jest to łatwe. Żeby nie było żadnych wątpliwości opiszę wszystko od początku. Włóż do stacji Game Disk i uruchom komputer. Po załadowaniu gry ukaże się wejście do lochu. Po prawej stronie masz dwa przyciski. Naciśnij na Prison - wejście otworzy się. Teraz musisz wybrać cztery osoby z portretów wiszących na ścianach korytarzy. Następnie korzystając z ikony dyskietki (prawy górny róg nad twarzą bohatera) nagraj stan gry. Najpierw skorzystaj z opcji Format. Dysk będzie się nazywał Chaos saved game disk. Uruchom teraz Chaos Strikes Back Utility Disk, czyli dysk drugi. Następnie wybierz opcję Make a New Adventure. Teraz możesz załadować nowy portret bohatera, zmienić jego imię, a także wgrać drużynę z Dungeon Master. Po dokonaniu wszystkich tych zabiegów nagraj grupę na dysk. Wyłącz komputer i uruchom Game Disk i znowu staniesz przed drzwiami, ale tym razem wybierz Resume. Włóż swój dysk z grupą i wciśnij duży klawisz na ekranie. Potem włóż Game Disk i ponownie go wciśnij. Za chwilę powinny załadować się kolejne poziomy.

***Zbieram "Świat Gier Komputerowych" od numeru 2/94, więc nie odpisuj mi, że nie czytałem któregoś tam numeru. Ale do rzeczy. Raz w szkole kolega pokazał mi numer ŚGK, w którym zaprezentowaliście grę "Prince of Persia 2". Napisaliście, jak przejść most z trupem (kościotrupem). Otóż chciałbym, żebyście po raz drugi w dziale S.O.S. opisali przejście trzeciego etapu.***

**Michał Kajka z Warszawy**

To dziwne, Michale, ale z tego co wiem, w żadnym z numerów ŚGK nie była opisywana gra "Prince of Persia 2". Zresztą nie ma dla mnie żadnego znaczenia, czy opis jakiejś gry znajdował się w ŚGK, czy też nie, gdyż staram się odpowiadać na wszystkie dręczące Czytelników pytania. I wcale nie trzeba posuwać się do szantażu czy impertynencji. A teraz odpowiem na Twoje pytanie. Rozpoczynając poziom trzeci - idź w lewo i zejdź na dół. Na dole biegnij w prawo. Następnie na dół, znowu niżej uważając na kościotrupa. Idź w lewo i opuść się na ekran poniżej. Z dolnej półki po lewej stronie ekranu skocz w prawo. Zabij kościotrupa i przeskocz nad ławą. Omiń zamknięte drzwi do następnego poziomu i idź w prawo. Stań na zapadni i przejdź przez otwarte w ten sposób przejście. Idź dalej w prawo. Teraz szybko biegnij w prawo ignorując leżące kościotrupy. Pod żadnym pozorem nie zatrzymuj się! Wdrap się na zapadnię najlepiej górą z brzegu ekranu. W ten sposób otworzysz przejście na kolejny poziom. Unikając kontaktów i walki z kościotrupami, szybko wracaj do otwartego wejścia na kolejny poziom.

***Posiadam grę "Tajemnica Statuetki". Nie mogę przejść Nicei. W związku z tym mam kilka pytań:***

***1. Jakie jest hasło do biblioteki?***

***2. Jakiej opcji i kiedy trzeba użyć, by wejść do miejskiej biblioteki?***

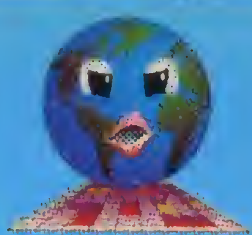
***3. Jak rozmawiać z Miltonem, aby podał numer pokoju?***

**Konrad Iwanicki z Radomia**

Jako że ten poziom nie jest aż taki długi, podaję całe jego przejście, tym bardziej, że odpowiedzi na pytania, które zadałeś są rozmieszczone po całej planszy. Przejdź się po pasażu. Zabierz widokówkę i naklejkę. Wstąp do salonu video. Zagraj na automacie "Cooperation Wolf" i przejdź wszystkie levele. Jeśli nie chcesz zabijać tych bandytów, to wciśnij klawisz F7. Kiedy stojący obok Ciebie chłopak zobaczy Twoje wyczyny, poda Ci hasło do miejskiej biblioteki. Następnie udaj się na Plac d'Angle. W fontannie mocz tak długo pocztówkę, aż zostanie z niej mokry strzępek papieru (nie zważaj na komunikaty komputera). Zerwij także kwiatek. Udaj się do biblioteki i porozmawiaj z bibliotekarką. Użyj terminala i sprawdź wszystkie dane o autorze o nazwisku Crowley. Tutaj także wykorzystaj hasło podane przez chłopaka z salonu gier. Okaże się, że jedyny egzemplarz książki tego autora znajduje się u pana Miltona mieszkającego w hotelu Im-perial. Idź tam. Przy wejściu zatrzyma się żebrak. Wykorzystaj następujące odpowiedzi: 1, 1, 1, 4, 1, 1, 4, 3. Gdy już się znajdziesz w środku, pokaż recepcjonistce strzępek papieru udając, że jest to karta hotelowa. Zaraz otrzymasz nową na podane nazwisko. Udaj się do restauracji. Przy stoliku siedzi samotny mężczyzna. Jest nim Milton. Korzystając z odpowiedzi trzeciej, spytaj o numer pokoju, w którym mieszka. Wejdź więc na piętro. Otwórz drzwi do pokoju nr 32 i napotkanej kobiecie wręcz kwiatek. Porozmawiaj z nią, korzystając z odpowiedzi drugiej. Z kanapy weź wsuwkę do włosów. Otwórz nią drzwi do pokoju Miltona. Kiedy już się znajdziesz w środku, przejrzyj leżącą na biurku książkę i zabierz z niej kartkę papieru. Następnie użyj latarkę na kartce leżącej na biurku. Zobaczysz na niej ślady długopisu, które są jednak nieczytelne. Żeby je przeczytać, musisz użyć na kartce ołówka. Nagle do pokoju wejdzie Wadner, który Cię postrzeli. Po wyjściu ze szpitala rozpoczynasz kolejny etap gry. Szczegółowy opis tej gry znajdziesz w numerze 3/94.

Kończąc dzisiejszą część **S.O.S.** przypominam o czytelnym i dokładnym opisywaniu swoich problemów. Jeżeli gra, z którą masz kłopoty, ma kody, to napisz ostatni, jaki udało Ci się otrzymać. Do zobaczenia za miesiąc.

**YA**



## LOGICZNE

1. TWINTRIS
2. CHESS MASTER 2000
3. ARCHON ULTRA
4. PUSH OVER
5. BATTLE CHESS
6. BLACK OUT
7. BATTLE CHESS II
8. THAURUS
9. GEM'X
10. ONE STEP BEYOND



## ZRĘCZNOŚCIOWE

1. CANNON FODDER
2. SENSIBLE SOCCER
3. MORTAL KOMBAT
4. SIERRA SOCCER
5. BODY BLOWS GALAKTIK
6. PINBALL DREAMS
7. STAR DUST
8. LOTUS TRILOGY
9. DOOM
10. ALIEN BREED II

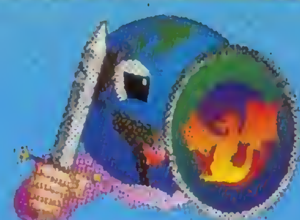


## PRZYGODOWE

1. GOBLINS III
2. KING'S QUEST V
3. DUNE
4. KGB
5. FLASHBACK
6. LARRY I sci
7. LARRY VI
8. KING'S QUEST VI
9. WEEN
10. GABRIEL KNIGHT

# NAJLEPSZE z Najlepszych

Czy odpowiada Ci ta lista? Jeśli nie, to napisz i podaj swoje trzy najlepsze gry w każdej kategorii.



## ROLE PLAYING

1. ISHAR II
2. LEGACY of SORASIL
3. PERIHELION
4. HIRED GUNS
5. ISHAR I
6. ARENA
7. SHADOWCASTER
8. BETRAYAL at KRONDOR
9. LANDS of LORE
10. EOTB III



## SYMULACYJNE

1. GUNSHIP 2000
2. TORNADO
3. TFX
4. ARMOUR GEDDOON II
5. DOGFIGHT
6. SUBWAR 2050
7. F-117
8. PRIWATEER
9. B-17
10. RALLY



## STRATEGICZNE

1. The SETTLERS
2. CIVILIZATION
3. SIMCITY 2000
4. SYNDICATE
5. CASTLES II
6. DUNE II
7. K-240
8. FRONTIER
9. HISTORY LINE 1914-18
10. STARLORD





# Wznieś się w przestworza

Już od wielu, wielu lat możesz wcielić się w pilota dowolnego rodzaju samolotu. Na początku nie były to typowe symulatory odzwierciedlające realizm lotu. W miarę rozwoju świata komputerowego programiści ciężko pracując starali się wiernie odzwierciedlić podniebne wędrówki. Pierwsze symulatory powstały już na komputery 8-bitowe, czyli sławetny niegdyś ZX Spectrum, poprzez Commodore C-64, Atari i Amstrada, by w późniejszym okresie ukazać się na Amidze i IBM. Nie będę się tutaj rozwodził nad pierwszymi symulatorami, takimi jak "Flight Simulation" czy "Fighter Pilot". Spróbuję natomiast przybliżyć najlepsze symulatory lotu dostępne na komputerach 16-bitowych.

1. **Gunship 2000** (***MicroProse***)

Jest to najlepszy symulator śmigłowca, jaki powstał do tej pory. Poprzednia jego część pt. "Gunship" nie odniosła spodziewanego sukcesu i firma MicroProse szybko postanowiła wydać kolejny produkt, który jak na razie nie został pobity. Na IBM gra istnieje od 1991 roku, natomiast wersję amigowską można podziwiać od roku 1992. Na wysoką pozycję tej gry na listach przebojów wielu czasopism wpłynęły grafika, muzyka i świetne efekty dźwiękowe. Oprócz satysfakcji z latania, oglądania przepięknej trójwymiarowej grafiki i słuchania informacji nawigatora, gra zawiera również elementy strategii.



"Gunship 2000" pozwala wcielić się w osobę młodego pilota śmigłowca bojowego United States Army. Przygodę rozpoczynasz oczywiście jako młodzieniec pragnący stać się doświadczonym pilotem. Warunkiem przyjęcia jest ukończenie misji treningowej. Zakładając, że pomyślnie zniszczysz główne cele misji, uzyskujesz status Warrant Officer W - 1. Teraz dopiero możesz przystąpić do właściwej akcji bojowej.

Fakt, że misje wybierane są losowo wpływa na to, że prawie niemożliwy jest fakt, by można uczestniczyć w dwóch identycznych misjach. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, otrzymujesz awanse i odznaczenia. Wkrótce również przełożony zaproponuje Ci dowodzenie eskadrą śmigłowców. Dopiero ten wariant gry przynosi pełną satysfakcję, gdyż oprócz kierowania własnym helikopterem, musisz martwić się o pozostałych czterech członków eskadry. Ich los jest w Twoich rękach. Otrzymujesz od nich informacje o aktualnej sytuacji i Twoja trafna decyzja może uratować ich życie i przynieść szczęśliwe ukończenie misji.

Oprócz zwykłych misji masz okazję uczestniczyć w kampanii, na którą składa się około siedmiu misji. Możesz tutaj wykazać się odwagą i walecznością, zajmując teren okupowany przez wroga. Jedynym mankamentem gry jest to, że latać można tylko w Europie i Zatoce Perskiej. Szkoda, że w chwili ukończenia pięćdziesiątej misji odsyła się grającego na emeryturę.

W "Gunshipie 2000" masz możliwość, co jest chyba najważniejsze, skorzystania z szerokiej gamy uzbrojenia i wyboru jednego z ośmiu śmigłowców.

Gra jest korzystna szczególnie dla początkujących lotników. Symulacja śmigłowca jest o wiele łatwiejsza, niż zwykłego samolotu, przez co Gunship 2000 zyskał tak dużą sławę.

2. **Wings** (***Cinemaware***)

Nie jest to typowy symulator lotu. Tutaj akcja dzieje się w czasach I Wojny Światowej. Masz więc możliwość wcielenia się w pilota francuskiego i zasiąść za sterami dwupłatowca. Wspaniała czołówka pokazująca legendarny wynalazek braci Orville i Wilburn Wright - samolot zaprasza do gry.

Jak już wspomniałem, nie jest to typowy symulator, gdyż nie musisz już męczyć się nad uruchomieniem maszyny, utrzymywaniem wysokości etc. Każdą misję ropoczynasz od razu w powietrzu, a przeciwników nie trzeba daleko szukać.

Akcja gry rozpoczyna się wiosną 1916 roku. Tutaj także zaczynasz jako ochotnik pragnący przysłużyć şię słusznej sprawie. Musisz przejść przez jedną z trzech prób misji treningowych. Po szczęśliwym jej ukończeniu, jako podporucznik, rozpoczynasz prawdziwe misje bojowe. Są one zróżnicowane. Możesz walczyć z kilkoma wrogimi samolotami, niszczyć balony, bombardować mosty, fabryki i pociągi, strzelać do konwoju samochodów czy pociągu, a także niszczyć żołnierzy znajdujących się w okopach. Jak więc widać, nie grozi Ci znudzenie się.

Przed każdą misją otrzymujesz wytyczne. Czytając pamiętnik, dowiadujesz się o tym, co należy uczynić. Bywa i tak, że początkowe informacje mogą okazać się nieprawidłowe, dlatego też bezpośrednio przed lotem ukazuje się informacja o ewentualnych zmianach. Zupełnie jak na wojnie.

Gra jest najprostszym symulatorem lotu i dzięki temu każdy może bez przeszkód zagrać w niego.

3. **Knights of the Sky** (***MicroProse***)

Gra "Rycerze przestworzy" toczy się, podobnie jak "Wings", w czasach I Wojny Światowej. Tym razem czołówka jest również nietypowa. Gra rozpoczyna się filmem czarno-białym pokazującym podniebne loty.

Przeciwnie do wyżej wspomnianej gry, "Knights of the Sky" jest typowym symulatorem lotu. Mimo wszystko nie jest aż taka trudna, by mogli grać tylko prawdziwi piloci.

Oprócz zwykłych misji można tutaj wyzywać na pojedynek asów przeciwnika, sprawdzić swoje umiejętności z wybitnymi osobistościami lotniczymi I Wojny Światowej, a także wcielić się w jednego z nich. Poza wyborem poziomów gry masz możliwość latania autentycznymi samolotami ówczesnego okresu. Różnorodność misji także wpływa na uatrakcyjnienie gry. Masz więc standardowe misje patrolowe, eskortowanie samolotów, niszczenie balonów, naziemnych celów, walka z wrogimi samolotami etc.

Niestety, jest również pewien mankament, który może zniecierpliwić szybkich graczy. W związku z dużą ilością informacji, którą komputer musi



przeliczyć, spotykać się można z powolnością samolotu. Również powtarzająca się sceneria wpływa na pewne znudzenie. Jednakże nacisk "Knights of the Sky" nie tylko na symulację, ale także na strategię jest mocnym punktem programu.

4. **Red Baron** (*Dnamix /Sierra*)

To już trzecia symulacja czasów I Wojny Światowej. "Czerwony Baron" to przydomek barona Manfreda von Richthofena, asa Luftwaffe, który swój samolot pomalował na czerwono, żeby wszyscy wiedzieli, z kim mają do czynienia. Gra pod względem historycznym wiernie odzwierciedla ówczesne czasy, jednak co do wyposażenia samolotu, to w tamtych czasach można było tylko o tym marzyć.

W grze możesz opowiedzieć się po stronie angielskiej lub niemieckiej. Do wojny przyłączasz się w dowolnym, wybranym przez Ciebie momencie. Jak zawsze, rozpoczynasz w randze podporucznika, by po kolejnych awansach uzyskać własny samolot i dowodzić większą eskadrą. Z osobistym samolotem możesz robić różne rzeczy, nawet go pomalować. Masz także szansę przeniesienia się do lepszej eskadry, o ile oczywiście wykażesz się odwagą. Możesz także zostać wyzwany na pojedynek przez asa przeciwnych sił powietrznych. Zwycięstwo spowoduje wzrost Twojej pozycji.

Przez cały czas walczysz o tytuł asa asów. Możesz wziąć udział w różnego rodzaju misjach, poczynając od pojedynczej, poprzez kampanię, walkę z asem, a kończąc na walce przeciwko eskadrze.

Dobrym zabiegiem programistów było wprowadzenie opcji pozwalającej na zrezygnowanie ze szczegółów graficznych, co wpływa na wzrost szybkości akcji. Obsługa programu nie jest aż taka łatwa, jednak po opanowaniu paru klawiszy można zagłębić się w grę. Twój pilot może obracać się wokół całej osi, dzięki czemu zawsze wypatrzysz wroga.

5. **B-17 Flying Fortress** (*MicroProse*)

Firma MicroProse zdominowała rynek symulatorów lotniczych, to fakt oczywisty. Po wcześniejszych programach przyszedł czas na coś, co mogłoby odzwierciedlać czasy II Wojny Światowej. Nie będzie to jednak rekonstrukcja wydarzeń z 1939 roku. W "B-17 Flying Fortress" ukazany jest tylko pewien wycinek tej wojny rekonstruujący loty bojowe ciężkiego bombowca - "Latającej Fortecy".

Nie jest to typowy symulator, w którym musisz przechodzić przez pewne szczeble drabiny społecznej (a właściwie lotniczej). Tutaj w każdej chwili możesz zasiąść za sterami tego bombowca, a także zająć dowolną pozycję członka załogi - pilota, drugiego pilota, nawigatora, radiooperatora, mechanika pokładowego lub jednego z czterech strzelców pokładowych - i w czasie lotu zależnie od sytuacji zmieniać swoje miejsce. Jeśli ktoś chce tylko popatrzyć, może także lecieć jako obserwator.

Gra jest przepełniona realizmem, co objawia się m.in. w odprawie bojowej, czy krótkich filmikach przedstawiających główne cele misji. Jedyną wadą programu jest fakt, że w wersji na Amigę fatalnie współpracuje ze stacją dysków. W czasie lotu, możesz spotkać się z chwilowym zawieszeniem akcji i dograniem ze stacji potrzebnych informacji.

6. **Reach for the Skies** (*Rowan Software*)

Jest to rekonstrukcja Bitwy o Anglię, która z całą pewnością zajmuje miejsce swojej poprzedniczki - "Battle of Britain 1942". Masz tu możliwość opowiedzenia się po jednej z dwóch walczących stron, co wpływa na wzrost atrakcyjności programu. Jeśli wybrałeś Luftwaffe, to Twoim zadaniem jest doprowadzenie do obniżenia potencjału RAF-u do 75% początkowego poziomu. Natomiast jeśli wybrałeś RAF, to musisz starać się nie pozwolić na to.

Gra pozwala na wybranie jednego z dwóch wariantów. W pierwszym (Pilot) możesz walczyć z wrogiem i starać się zdobyć tytuł asa. W drugim (Controler) możesz brać udział w zasadniczej kampanii.

Cała gra pod względem historycznym nie odbiega od prawdy. Samoloty są identyczne, jak w prawdziwej Bitwie o Anglię. Pod względem graficznym i muzycznym "Reach for the Skies" zasługuje na uwagę komputerowych pilotów.

7. **A-10 Tank Killer** (*Dynamix*)

Jest to jeden z pierwszych symulatorów, który firmie Dynamix przyniosł sławę. Początkowo powstała wersja nie odniosła jednak spodziewanego efektu i dopiero wersja 1.5 po dokonaniu pewnych przeróbek mogła spodobać się komputerowym oblatywaczom.




W grze masz do wyboru sporo terenów, dodatkowo uaktualnionych operacją Pustynna Burza i kampanią w Europie.

"A-10 Tank Killer" nie jest typowym symulatorem, w którym główny nacisk kładzie się na wierne odzwierciedlenie lotu. Większość przyrządów i wskaźników znajdujących się na tablicy rozdzielczej to tylko ozdoba. Poza tym nie musisz się męczyć z lądowaniem, gdyż możesz skorzystać z opcji Return to Base.

Nie jest to samolot, który wznosi się wysoko w przestworza i walczy z myśliwcami. Jego zadaniem jest latanie bardzo nisko, wypatrywanie celów i niszczenie ich, przy jednoczesnym wspomaganiu sił lądowych. Dużym urozmaiceniem jest łączność radiowa z jednostkami lądowymi. Musisz uważać na te komunikaty, gdyż to właśnie dzięki nim dowiadujesz się co należy robić w danej chwili. Urozmaiceniem samej walki jest fakt, że samolot posiada jedenaście pylonów, na których można podwiesić różnego rodzaju uzbrojenie. Poza tym jest on opancerzony i nie jest tak łatwy do zniszczenia.

Do wyboru masz dużą ilość misji, zawsze jednak związanych ze wspomaganiem naziemnej, pancernej eskadry.

Grafika może nie jest tu na wysokim poziomie, ale gra na pewno jest warta zainteresowania.

8. **Chuck Yeager's Air Combat** (*Electronic Arts*)

Podobnie jak wcześniej opisywana gra, nie jest to typowy symulator lotu. Możesz jednak postrzelać sobie tutaj do woli. Gra rozpoczyna się od razu w powietrzu, dzięki czemu nie musisz męczyć się nawet ze startem. Możesz go jednak przećwiczyć w locie testowym. Lądowanie również możesz pominąć, chociaż istnieje szansa dla ambitnych na własne sprowadzenie samolotu na ziemię. Masz także możliwość obejrzenia krótkich filmików ze swoich wyczynów.

Do dyspozycji masz sześć samolotów, a oprócz standardowych misji możesz sam wykreować własne. Ten element wpłynął na dość duże zainteresowanie tą grą.

Grafika stoi na niezłym poziomie, a samą grę polecam szczególnie tym, dla których wierne odzwierciedlenie lotu nie ma aż tak wielkiego znaczenia.

9. **F/A - 18 Interceptor** (*Electronic Arts*)

Pomimo swojego wieku (wydana w 1988 roku) gra ta zapewne nadal znajduje się w zbiorach każdego zapalonego lotnika. Na korzyść tego programu wpływa przede wszystkim szybka i pewna reakcja samolotu na ruchy joysticka. Grafika wektorowa nie jest zbyt szczegółowa, ale poszczególne obiekty są bardzo dobrze odwzorowane.

Rewelacyjnie zrobiona tu została opcja treningowa. Dla początkujących przewidziany jest lot demonstracyjny, w którym w roli obserwatora można podziwiać precyzyjny lot komputera. Następnie komputerowy pilot pokazuje poszczególne manewry, które później musisz powtórzyć. Kolejnym krokiem jest podejście do końcowego egzaminu. Po jego pomyślnym zaliczeniu zostaniesz dopusz-





czony do zasadniczej rozgrywki.

Do dyspozycji masz tylko dwa rodzaje samolotów: F-16 Fighting Falcon oraz F/A - 18 Hornet. Do rozegrania czekają Cię misje bombowe, myśliwskie i zwiadowcze.

Na pewno, pomimo swojego wieku, gra może spodobać się każdemu.

10. **DogFight** (*MicroProse*)

Jest to kolejny już symulator tej wspaniałej firmy. Tym razem zasiąść przed nim może zarówno gracz spragniony podniebnego strzelania, jaki również fanatyk symulacji lotniczych. Osiągnięto to dzięki wprowadzeniu dwóch opcji. W Duel Mode możesz rozpocząć grę w powietrzu, gdzie masz przed sobą wrogi samolot, który należy zniszczyć. Drugą możliwością jest wzięcie udziału w jednym z sześciu okresów historycznych. Każdy okres posiada własne rodzaje samolotów. Możesz więc brać udział w I i II Wojnie Światowej, wojnie w Korei, Wietnamie, o Falklandy oraz Izraela z Syrią. Dysponujesz takimi parami samolów, jak Sopwith Camel - Fokker Dr1, Spitfire - Messershmitt BF109, F-86 Sabre - Mig-15, Phantom F4 - Mig-21, Sea Harrier - Mirage III, F-16 - Mig-23. Jak więc widać, możliwości jest sporo.

W grze występują także elementy strategiczne. Poza wykonywaniem poszczególnych misji, możesz planować całe kampanie i liczyć na wspomaganie innych samolotów. Oprócz możliwości uczestniczenia po dowolnej stronie konfliktu autorzy dostarczyli też nie lada gratki. Dzięki opcji "What if?" możesz wyzwać na pojedynek komputer. Zapewne każdy zadaje sobie teraz pytanie, co w tym niezwykłego. Otóż sam możesz wybrać walczące samoloty! Spróbuj więc sobie wyobrazić walkę Spitfire z Migiem - 23. Za którymi sterami zasiądziesz, to już Twoja decyzja.

Podsumowując, "DogFight" nie jest aż tak skomplikowanym symulatorem. Poza tym może w niego zagrać każdy, bez względu na jego zainteresowania lotnicze.

11. **Combat Air Patrol** (*Psygnosis*)

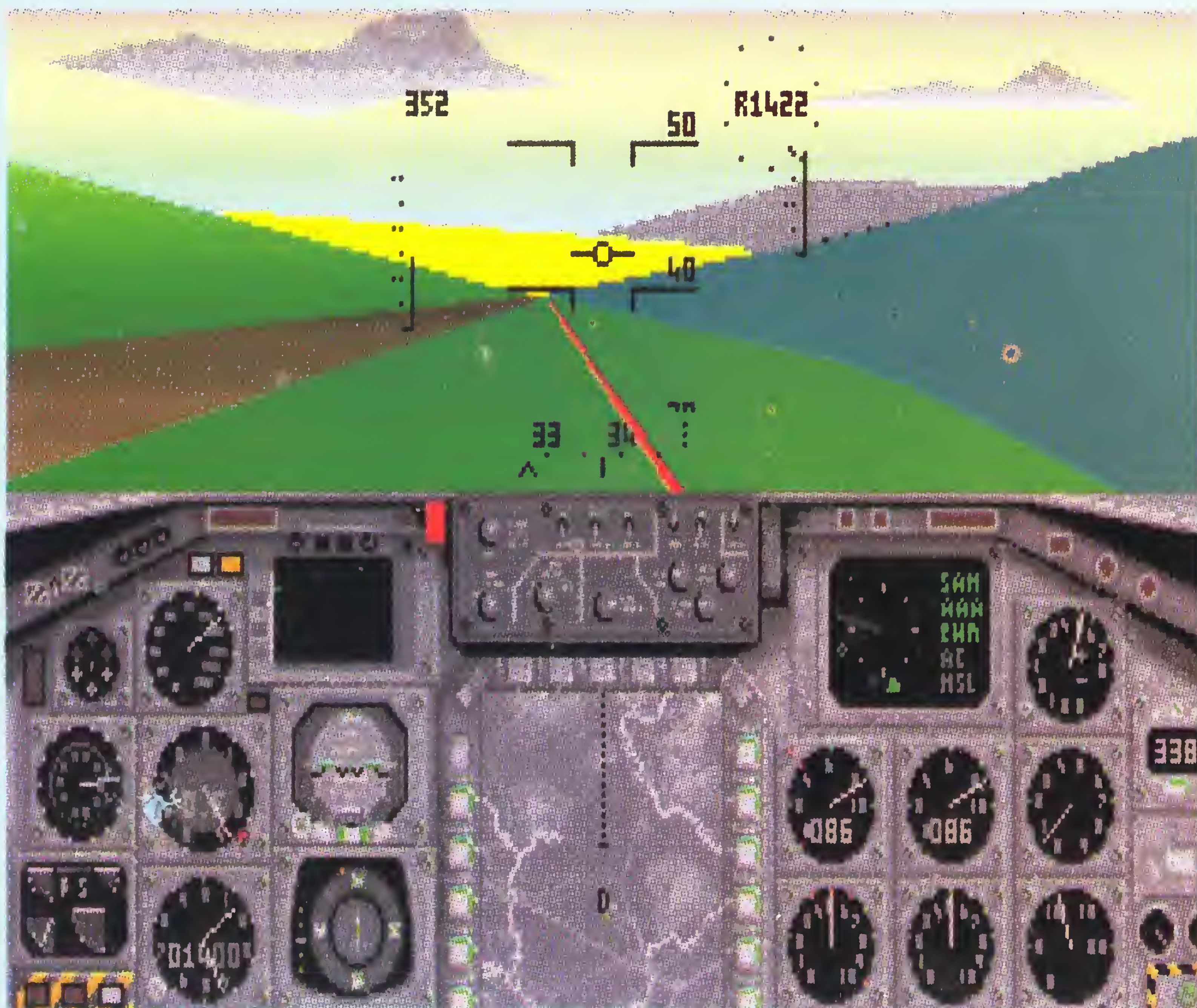
Symulator ten dotyczy czasów współczesnych. Jego akcja to konflikt "Pustynna Burza". Jako żołnierz NATO musisz wspierać działanie wojsk na linii frontu i niszczyć celów znajdujących się na tyłach wroga.

Jak to zwykle w symulatorach bywa, możesz wybrać trening, jedną z czternastu misji lub kampanię. Czekają na Ciebie zaszczytne ordery i awanse.

Do wyboru masz dwa samoloty: F-14 oraz F-18. Jeżeli wybierzesz ten pierwszy, wówczas Twoje misje będą się ograniczać do ochrony samolotów bombardujących, natomiast przy wyborze drugiego będziesz mógł niszczyć cele naziemne. Gra kończy się w chwili Twojej śmierci, zbombardowania macierzystego lotniska lub doprowadzenia do pomyślnego zakończenie operacji "Pustynna Burza".

Co do samego lotu, to trzeba przyznać, że grafika stoi na niezłym poziomie, klawiszologia jest do opanowania bez studiowania grubej instrukcji obsługi, a samolot pewnie reaguje na ruchy joysticka.

Fakt, że grę można ukończyć dość szybko (z powodu tylko jednego zamieszczonego konfliktu) wpływa na niekorzyść programu. Jednak nim uda Ci się osiągnąć sukces, może upłynąć sporo czasu.




12. **Tornado** (*Digital Integration*)

O tym symulatorze pisaliśmy niedawno (nr 4/94). Jest to jeden z trudniejszych programów tego typu, jakie widziałem. Musisz tutaj wykazać się znajomością pilotażu. Program dysponuje szeroką gamą lotów treningowych, pojedynczych i całych kampanii. Istnieje również możliwość własnego zaplanowania całej wojny.

Trzeba przyznać, że pod względem wszelkich "bajerów" gra jest zrobiona perfekcyjnie. Niestety, posiada ona pewną wadę, która w moim odczuciu dyskryminuje Tornado w porównaniu z innymi symulatorami. Chodzi o to, że obraz widziany zza szyby samolotu przesuwa się skokowo. Może nie jest to aż tak widoczne, ale zawsze wpływa na gorsze wrażenie. Mam wrażenie, że "Tornado" zostało zrobione na komputery, które dopiero w przyszłości pojawią się na rynku.

13. **F-15 Strike Eagle II** (*MicroProse*)

Gra została wykonana w trzech kolejnych częściach, przy czym ostatnia działa wyłącznie na IBM PC. Dwie pierwsze są do siebie podobne, oczywiście z tą różnicą, że druga, właśnie "F-15 Strike Eagle II", jest bardziej dopracowana pod wieloma względami.

Zadania są jak zwykle takie same, czyli zniszczyć główny cel i wszystkie napotkane wrogie jednostki.

"F-15 Strike Eagle II" w porównaniu z "F-19" jest znacznie łatwiejsza w obsłudze. Odbyło się to oczywiście kosztem zrezygnowania z kilku opcji. Nie ma na przykład możliwości uzbrajania samolotu i bez względu na rodzaj misji posiadasz ten sam rodzaj broni.

Jak już wspomniałem, pilotaż jest o wiele prostszy. Widoczne jest to szczególnie na poziomie Rookie, na którym lądowanie sprowadza się wyłącznie do wcelowania w lądowisko i zmiany wysokości lotu. Pozostałą część komputer wykonuje sam. Nie oznacza to oczywiście, że lądowanie musi być wykonywane automatycznie, gdyż możesz zagrać na trudniejszym poziomie. Jest to jednak wtedy dość trudne, gdyż wystarczy, że opuścisz pas startowy (w przypadku lądowania), a trębacz odegra nad Twoim grobem marsz żałobny. Poza tym wtedy podczas lotu musisz wykazać się nie lada sprawnością.

Misji, podobnie jak celów, jest bardzo dużo, gorzej sprawa wygląda z amunicją. Jest to dosyć poważny błąd, bo mając cel na talerzu aż przykro go opuszczać i to z głupiego powodu braku broni.

Sama obsługa programu jest dosyć prosta, szczególnie dla tych, którzy grali w pierwszą część bądź w F-19 Stealth Fighter.

14. **F-19 Stealth Fighter** (*MicroProse*)

Jest to jeden z najlepszych symulatorów. Możesz zasiąść za sterami dwóch samolotów: F-19 lub F-117A. Masz do dyspozycji cztery teatry działań: Libia, Zatoka Perska, Europa Środkowa i Skandynawia. W grze występuje bardzo dużo opcji, które zwłaszcza początkujących mogą zniechęcić. Sama gra jest dosyć trudna, więc polecam ją szczególnie wszystkim już wprawionym w lataniu. Grafika oraz muzyka stoi na zadowalającym poziomie. Klawiszologia jest dosyć mocno rozbudowana. Misji jest dużo i są bardzo zróżnicowane. Kariera pilota na pewno będzie trudna.

15. **F-117A Stealth Fighter 2.0** (*MicroProse*)

Ogólnie można powiedzieć, że jest to połączenie dwóch wyżej wymienionych gier. Przejawia się to już w misjach, gdyż masz do wyboru wszystkie teatry działań z obu gier. Poza tym możesz wybrać dowolny rodzaj broni, której jest naprawdę dużo.

Wszystkie misje generowane są w sposób losowy, czyli że nie spotkasz dwóch identycznych. Twoje zadanie polega na zniszczeniu dwóch głównych celów. F-117A nie jest samolotem, którym można wdawać się w powietrzne pojedynki, więc jeśli lubisz strzelać, to musisz wybrać inny symulator, gdyż tutaj musisz ograniczyć się do głównych celów. Paliwa masz akurat tyle, ile jest potrzebne do skończenia misji.

Gra jest najtrudniejszym, moim zdaniem, symulatorem. Przejawia się to szczególnie w lądowaniu, gdyż tutaj musisz wykazać się prawdziwą techniką. Gra jest bardzo skomplikowana, co jeszcze bardziej wpływa na wzrost zainteresowania nią prawdziwych graczy. Jeśli posiadasz instrukcję obsługi, to nie ma żadnego problemu, gdyż w każdej chwili możesz spraw-



dzić, co powinieneś w danej chwili zrobić. Problem pojawia się wówczas, gdy jej nie masz.

Trzeba przyznać, że autorzy naprawdę przyłożyli się programu. Grafika jest świetna, a zdjęcia pojawiające się po misji są również fantastyczne. Jeżeli więc jesteś już wprawiony w lataniu na różnych maszynach, bądź jeśli chcesz spróbować swych sił, to gorąco polecam Ci "F-117A Stealth Figter 2.0".

16. **Birds of Prey** (*Argonaut Software*)

Jest to symulator nie istniejącej już grupy. Gra była pisana dosyć długo i zanim ukazała się na rynku, po prostu zestarzała się. Miał to być super hit: 40 typów samolotów, 12 rodzajów misji bojowych, 10 różnych punktów startowych, 4 poziomy trudności, możliwość opowiedzenia się po dowolnej stronie konfliktu, lot wraz z wsparciem innych samolotów.

Po takim opisie każdy na pewno chce po niego sięgnąć. Niestety, pierwszy kontakt z grą nie jest zachwycający, choć super intro, które do dzisiaj można oglądać w programie telewizyjnym "Joystick", zaostrza na nią apetyt.

Bez względu na wybór samolotu, widzisz cały czas ten sam pulpit sterowniczy. Autorzy tłumaczyli się oszczędnością pamięci. Poza tym nie można nic złego powiedzieć o grze. Jej scenariusz jest fikcyjny, rodzaje misji dosyć zróżnicowane. Znowu możesz liczyć na awanse i odznaczenia.

Sterowanie nie jest aż takie trudne, można także samolot dozbrajać według własnego upodobania. Trzeba przyznać, że "Birds of Prey" jest nieco odmiennym symulatorem od wyżej wymienionych. Być może dlatego ma on zarówno zwolenników, jak i przeciwników.

17. **F-29 Retaliator** (*Ocean*)

O tym symulatorze słyszało chyba wielu z Was. Do wyboru masz dwa rodzaje samolotów: F-22 i F-29. Różnice między nimi są prawie niezauważalne.

Niecierpliwi mogą skorzystać z opcji Zulu Alert (nie mylić z Zulu Gula) i od razu znaleźć się w powietrzu oraz z Head to Head. Tę ostatnią polecam już bardziej doświadczonym pilotom, gdyż przeciwnikiem jest tutaj dobrze wyszkolony as. Poza tym istnieją oczywiście misje pojedyncze i treningowe. Oprócz standardowych misji ukazał się jeszcze dodatkowy dysk z nowymi scenariuszami.

Uzbrojenie możesz dobierać według własnego upodobania. Celów jest sporo, zarówno lądowych, jak i powietrznych. Musisz jednak uważać, gdyż na ziemi znajdują się także Twoje jednostki. Nie radzę niszczyć wszelkich szpitali, gdyż Twoja kariera się natychmiast zakończy.

Klawiszologia nie jest aż tak trudna do opanowania, zagrać więc może zarówno amator, jak i zawodowiec. I na pewno obaj będą zadowoleni. Grafika i muzyka stoją na bardzo wysokim poziomie. Samolot pewnie reaguje na ruchy joysticka i dzięki temu dość łatwo wymanewrować przeciwnika siedzącego na ogonie. Można także poprzez specjalne złącze zagrać na dwóch komputerach i sprawdzić się z kolegą. Jedynym błędem, jaki znalazłem, jest fakt, że "F-29 Retaliator" nie działa na A1200.

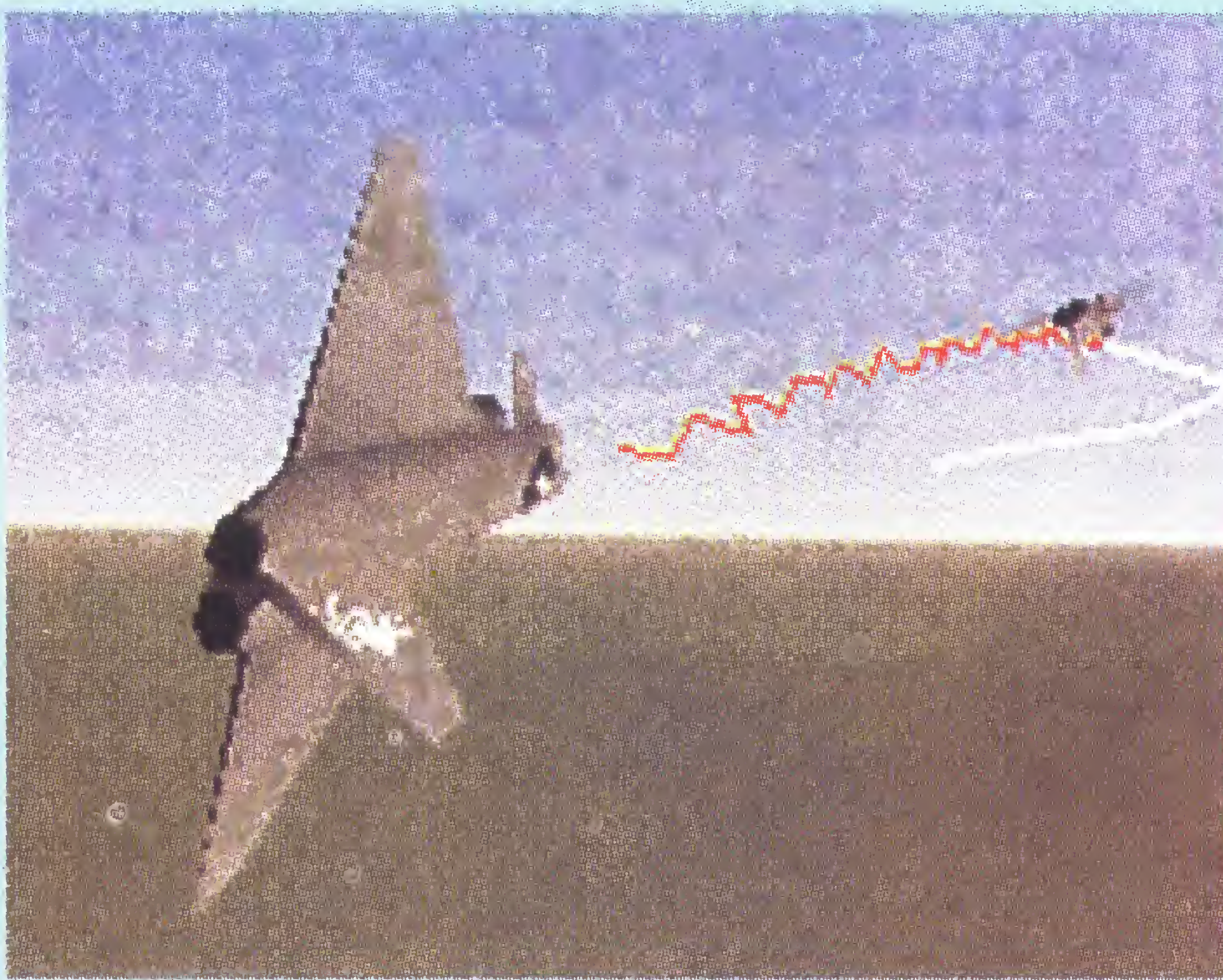
Kończąc niniejszy artykuł, chciałbym podkreślić, że wszystko, co napisałem o poszczególnych symulatorach, jest tylko i wyłącznie moją oceną. Nie wszyscy się na pewno z nią zgodzą, myślę jednak, że samemu warto sprawdzić poszczególne gry i ocenić według własnego uznania.




Poza tym, wszystkie te symulatory działają na Amidze. Nie zamieszczałem najnowszych symulatorów działających na IBM. Uznałem, że trudno jest porównać grę działającą na 1MB z tą, która wymaga 4MB i zajmuje wiele miejsca na twardym dysku.

Mam nadzieję, że mimo wszystko ten artykuł pozwoli Ci na rozeznanie w symulatorach dostępnych na Amidze. Nie są to na pewno wszystkie. Po prostu nie starczyłoby miejsca na ich opisanie. Przyjemnych lotów życzy

**Lt. Colonel**





# NA KAŻDĄ KIESZEŃ



Wakacje, niestety, już się skończyły, a powrót do szarej codzienności jest dla niektórych istnym koszmarem. Dla tych, którzy przez minione dwa miesiące "byczyli" się na złotych piaskach Bułgarii lub uganiali się za zającami w Bukowinie Tatrzańskiej, powrót do domu rekompensowało spotkanie z pozostawionym tam komputerem. Monitor pokryty kilkucentymetrową warstwą kurzu, w klawiaturze trzeszczą klawisze, a w stacji dysków zadomowił się jakiś przebrzydły karaluch. Wreszcie nadszedł długo oczekiwany moment. Odpalasz swoją maszynkę i... w co by tu zagrać? Syndicate Ci zbrzydł, Doom ukończyłeś już ze sześć razy, zaś Falcona wirusy zjadły. Oj, przydałoby się coś nowego. Sięgasz do kieszeni, rozpruwasz skarbonkę, potrzepujesz młodszym bratem... ani grosza. Jako uczciwy obywatel naszego kraju, sumienie nie pozwala Ci skoczyć do kumpla i odegrać pirackiego Space Hulka (to tak oficjalnie mówiąc). Wtem, jak światełko w nieprzeniknionej ciemności, nadchodzi z pomocą nowy numer ŚGK, a w nim kolejny, jubileuszowy (jak zwykle) dział programów na każdą kieszeń.

W tym miesiącu przybliżę Ci kilka pozycji zrobionych z myślą o dwóch graczach. Tak jakoś się złożyło, że większość znalezionych ostatnio gier wymagała lub chociaż sugerowała zabawę łącznie z kolegą, ewentualnie koleżanką (ale przy niej, jak zwykle, nie można się skupić). Wyłowiłem zatem wszystkie odpowiednie programy, dokładnie przetestowałem, w wyniku czego jeden joystick złamał się w pół (bo przypadkiem usiadł na nim kumpel), a teraz siedzę przed klawiaturą i mam szczery zamiar o wszystkim Ci opowiedzieć.

Chociaż odtwórcą głównej roli jest lama, gra ta ma tyle wspólnego ze zwierzętami, co afrykański pingwin z sokowirówką. **LLAMATRON** to siekanina, jakiej świat nie widział. Mały zwierzak wali z kałasznika (tak sądzę) do wszystkiego co tylko się do niego zbliża. Puszki, pająki, jeże - wszystkie wstrętne kreatury postawiły sobie za cel uśmiercić lamę, więc ta ucieka co sił w kopytach przed całą, goniącą ją bandą.

Można grać samemu - parzyste szare komórki decydują o drodze ucieczki, nieparzyste odpowiadają za uśmiercanie najbardziej niewygodnych natrętów (po trzech miesiącach takiej zabawy spotkamy się w budynku bez klamek). Lepiej grać we dwóch! Co prawda lama się nie rozdwoi, ale każdy z grających odpowiedzialny będzie za coś innego (napęd lub osprzęt). Palec nie rozstaje się ani na moment z "fajerem", a gałka dżojuli wygina się do granic wytrzymałości. Cóż za kapitalna rozrywka. Dźwięk?! Wycia, piski, lamęty... lepiej więc przycisz trochę monitor, bo sąsiadka pomyśli, że zarzynasz kota.

**OCENA 8/10**

Inspiracją do napisania **TRICK OR TREAT** były z pewnością produkty grupy Id Software (Wolfenstein i Doom). Gra przeznaczona jest wyłącznie dla dwóch osób. Każda z nich wciela się w postać małego, grubiutkiego i śmiesznie odzianego czarownika, którego zadanie polega na wysłaniu swojego kolegi do krainy wiecznych łowów. Trzymany w lewej ręce maszynowy pistolet z nieograniczoną liczbą naboi (fajny mi czarownik) nadaje się do tego celu doskonale. Biegasz nerwowo po niewielkim miasteczku, natykasz się wreszcie na swojego przeciwnika, a wtedy... tratatatata! I co się okazuje. Takie strzelanie się twarzą w twarz nie ma większego sensu. Doskonałym rozwiązaniem okazały się, znajdywane we wnętrzach budowli, magiczne przedmioty. Jedne potrafią oślepić, drugie dają nieśmiertelność lub niewidzialność, inne są zdolne teleportować, przywoływać, dematerializować, a nawet spowodować mały wybuch jądrowy. Gra dzięki tym "bajerom" nabiera większego sensu - oprócz samej przyjemności strzelania trzeba skorzystać z pomocy mózgownicy.

Posiadacze "pięćsetek" mogą niestety narzekać na dość dużą "ociężałość" programu, zaś na modelach A4000 sytuacja wygląda zgoła odmiennie. Optymalną prędkość uzyskuje się na A1200.

**OCENA 8/10**

**SUPER OBLITERATOR** to dość wierna mutacja starej i lubianej gry Pang. Miejsce zabawnego bachora zajął potężny robot (przypominający do złudzenia Turricana), dźwigający oburęczne działko, potrzebne do rozłupywania latających wokół kamieni. Podobnie jak w Llamatronie, masz możliwość kooperacyjnej gry jedną postacią. Pierwszy z graczy biegając i skacząc unika latających kamieni, zadanie drugiego polega na określaniu kierunku i siły ognia. Korzyści płynące z takiej współpracy dają się łatwo zauważyć. Biedna dżojula się tak nie męczy, kończenie kolejnych leveli idzie jak z płatka, zaś utrata jednego z kilku istnień przychodzi o wiele trudniej (jeśli już do tego dojdzie, winą możesz obarczyć kolegę, co daje Ci pretekst do wypłacenia mu małego łupnia).

**Super Obliterator** wykonany jest jak mało która gra PD. Precyzyjne kształty bohatera w połączeniu z płynną animacją ruchów, niezłym dźwiękiem, a co najważniejsze, doskonałą grywalnością, tworzą z gry jeden z najlepszych programów za przysłowiowe kilka groszy.

**OCENA 9/10**

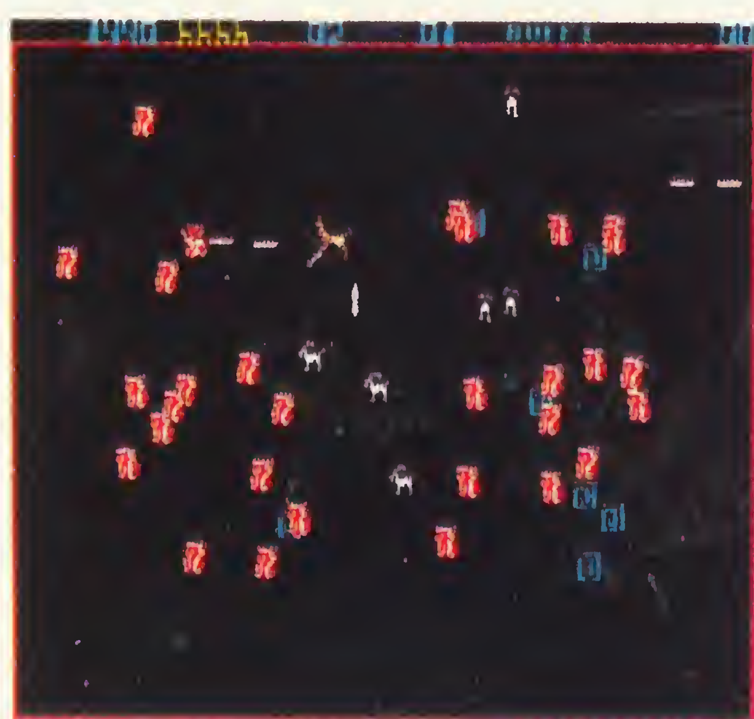
Gra **ATOM SMASHER**, autorstwa Davida Papwortha (tego samego, który wykonał opisywany wcześniej Super Obliterator), utwierdziła mnie w przekonaniu, że jej twórca ma jakąś słabość na punkcie "mieszania" różnych programów. Tym razem postać bohatera wyciągnięto z popularnej gierki Dynablaster, którą osobiście darzę dużym uznaniem. Jak ogromne było moje zdziwienie, gdy po wczytaniu gry moim oczom okazały się znajome postacie, a także ekran i atakujące mnie kreatury. Jakaś wariacja "Dynki" - pomyślałem. Zacząłem naciskać Fire, w nadziei, że uda mi się postawić bombę. Bez rezultatu. Rzucenie joystickiem o ścianę nic nie pomogło. Chłopki nie przejawiały niestety zdolności pirotechnicznych. Ruszałem dżojem jak nawiedzony. Góra, lewo, prawo z "fajerem" na ukos... aż wreszcie stało się. Sterowana postać po prostu popchnęła stojący obok klocek. Zrozumiałem! To przecież wariacja gry Pengo.

Idea zabawy opiera się na popychaniu klocków na penetrujące plansze potworki. Przeciwnicy to bardzo inteligentne stworzenia, potrafiące wykołować nawet doświadczonego łamidżoja. Dodatkową trudność sprawia trochę niedopracowane sterowanie postacią, która nie zawsze idzie tam, gdzie sobie tego zażyczyłeś. Osobiście nie postawiłem sobie za cel ukończyć wszystkie 60 plansz - więcej radości sprawiła mi gra z kumplem, na którym wypróbowywałem destrukcyjne właściwości klocków, co powodowało że cała zabawa kończyła się co najwyżej na piątym levelu.

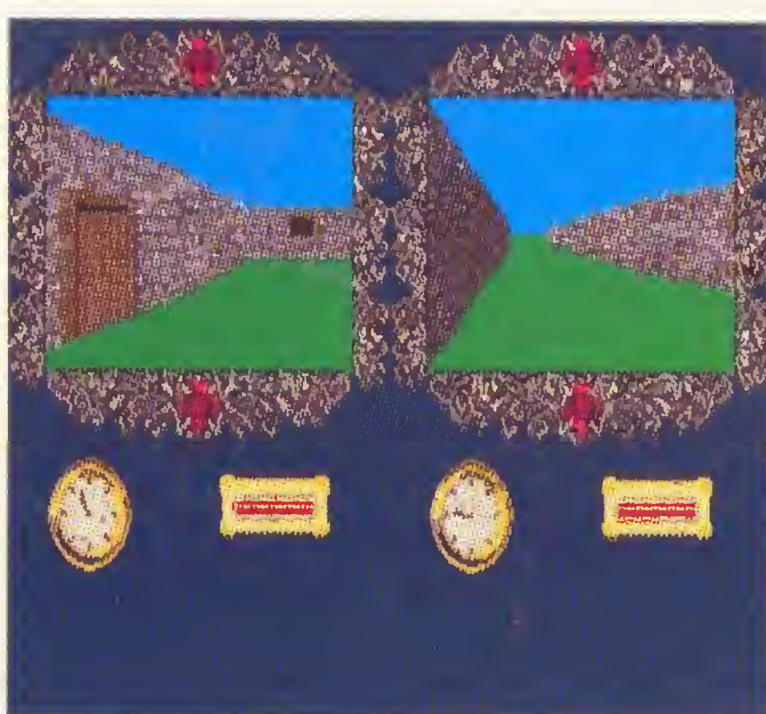
Dużym plusem programu jest edytor do tworzenia własnych scenariuszy. Dostępu do niego strzeże hasło, które znajdziesz po przejściu ostatniego levelu (jest to niemożliwe, więc je podam. Brzmi *ZANDALEE*).

**OCENA 7/10**

Grupa gier boulderdashopodobnych poszerza się z dnia na dzień. Wydawałoby się, że na tym polu już wszystko zostało odkryte i to już za panowa



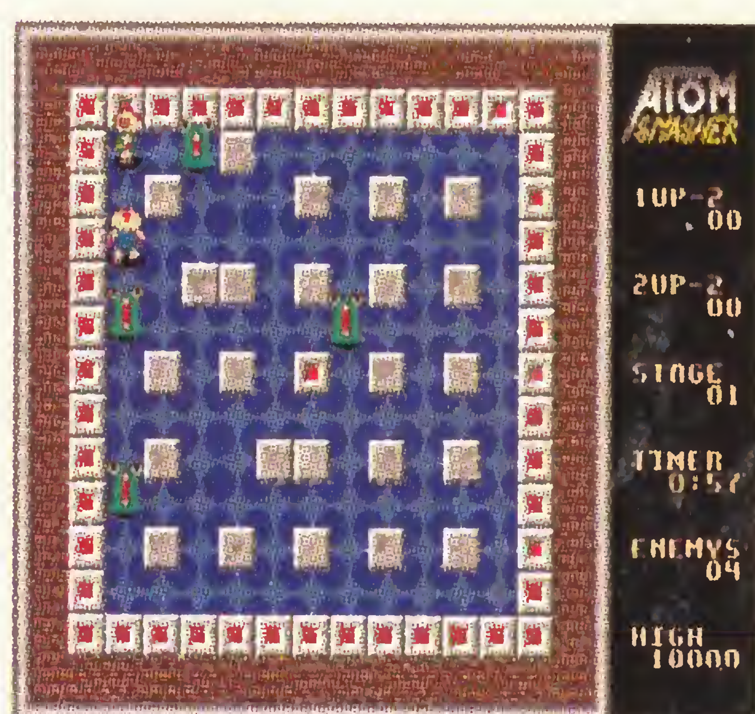
LLAMATRON



TRICK OR TREAT

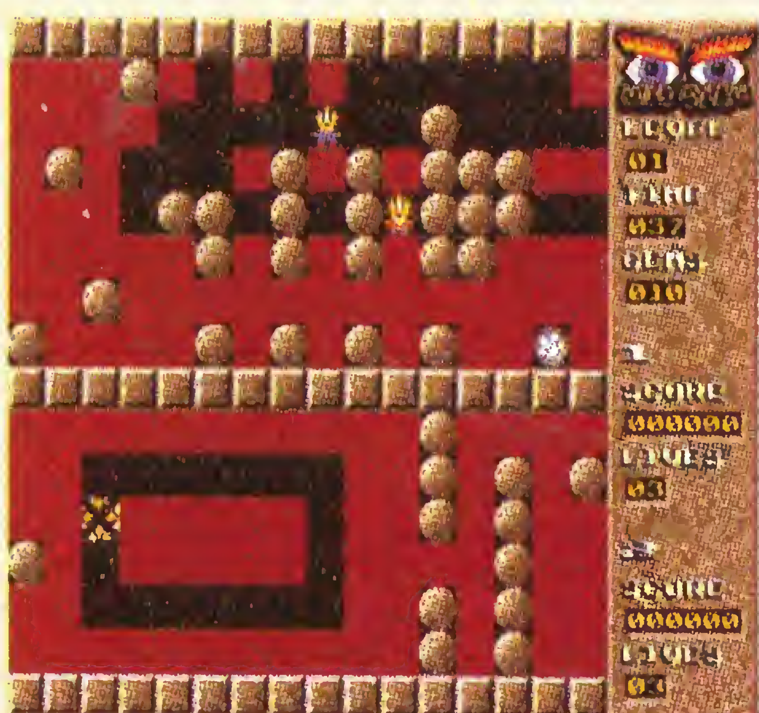


SUPER OBLITERRATOR

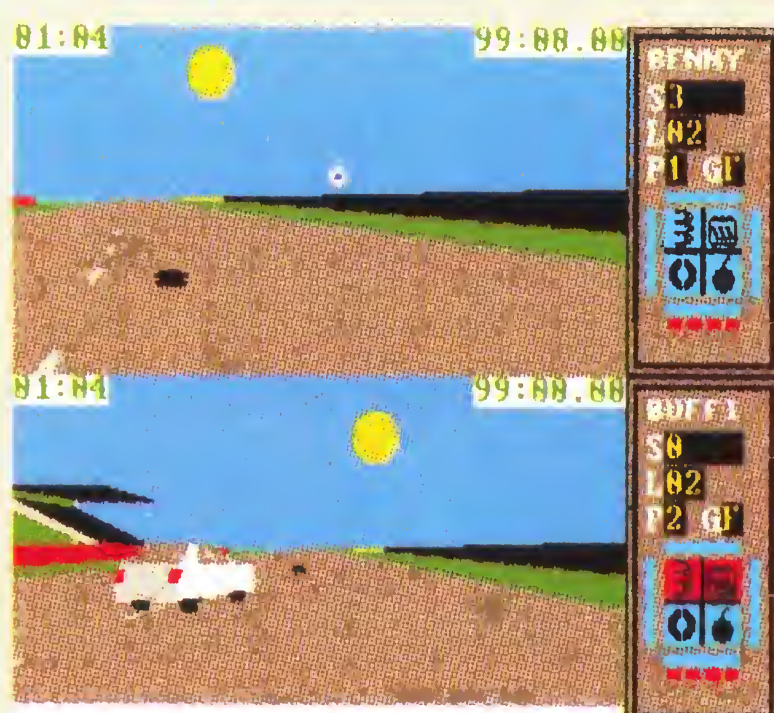



ATOM SMASHER

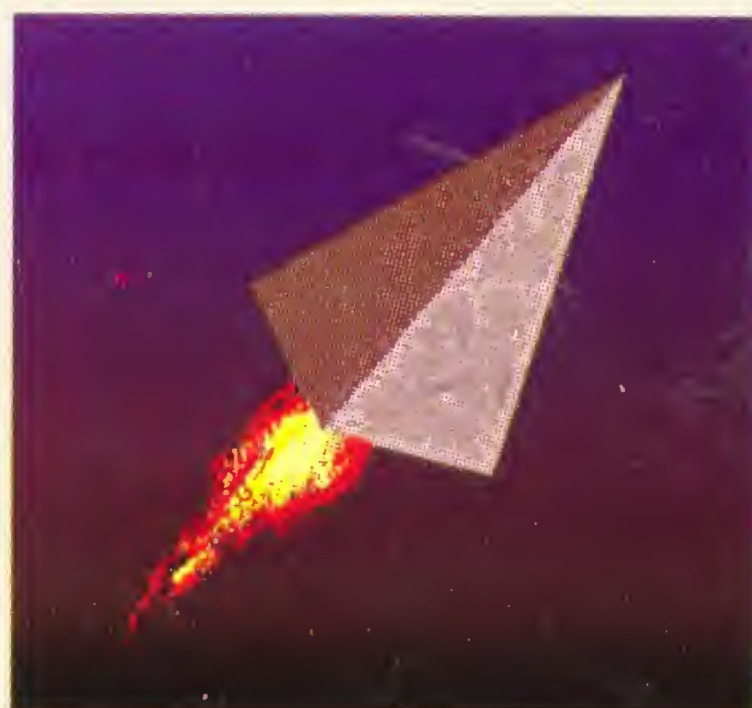




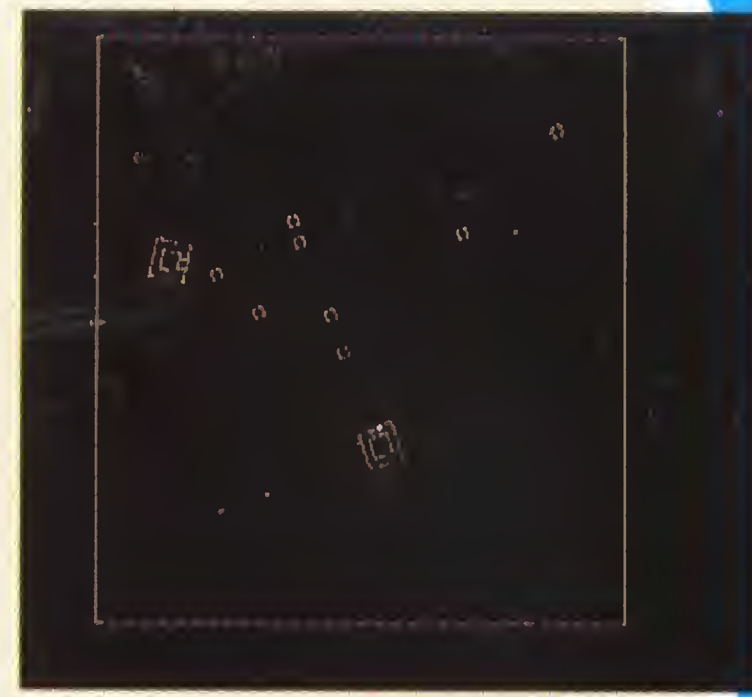
NOT CAVE RUNNER



RACING MANIACS



GRAVITY FORCE 2



VECTOR BATTEGROUND

nia małego Atari. Okazuje się jednak, że wielu pomysłowych programistów ma jeszcze coś do do powiedzenia. Takim sposobem duch małego górnika (a z nim wiele innych) jest wciąż aktualny - dopracowywany i uatrakcyjniany przetrwa jeszcze długie lata.

Gra **NOT CAVE RUNNER** nie jest z pewnością najbardziej udaną mutacją Boulderdasha, zdecydowałem się ją jednak przybliżyć z uwagi na dość rzadko spotykaną tutaj możliwość gry we dwie osoby. Niestety, autor tego programu nie pokusił się o uatrakcyjnienie zabawy. Jeden ekran, dwóch górników, setki kamieni, diamenty... wszystko po staremu. Jednymi z nielicznych innowacji, jakimi popisał się twórca gry, są magiczne kamienie (które "spadają" do góry) oraz zabójcza prędkość poruszania się górników. Niby nic takiego, ale pograć nie zaszkodzi (polecam zabawę w spuszczanie kamieni na głowę kolegi).

UWAGA! Aby uaktywnić drugiego playera, należy na planszy tytułowej wcisnąć Fire w joysticku w porcie 1, a następnie w porcie 2.

**OCENA 6/10**

**RACING MANIACS**. Czyżby jakieś wyścigi dla maniaków? Tak! Co prawda nie przepadam za wektorową symulacją 3D, ale muszę przyznać, że program zasługuje na uwagę. Jest pomysłowy, precyzyjny, a co najważniejsze - szybki. Bardzo szybki. Można ścigać się przeciwko komputerowi, którego w zależności od zaawansowania gracza, reprezentują różni twardziele. Jest Clint Eastwood, Sean Connery (James Bond), a nawet Marilyn Monroe. Zwycięstwo z Brudnym Harrym jest naprawdę nie byle jakim wyczynem i osobiście dokonałem tego jedynie kilka razy (tzw. fuks).

Nie wspominałbym o tej gierce w tym miesiącu, gdyby nie było możliwości zabawy z kolegą. Sadzasz takiego na krześle, dajesz mu dżoja do łapy i... decha. Od samego startu idziecie łeb w łeb. Ty go spychasz na pobocze, a On Ciebie. Wreszcie go wyprzedzasz i buuuuum! "Dlaczego?" - pyta zdziwiony kolega, podczas gdy jego maszyna wlecze się jak dziecięcy wózek, wydając przy tym dźwięki w stylu chrrr, grrr, gul gul... Poklepujesz gostka po ramieniu i szepczesz: "Miny frrrajerze".

**Racing Maniacs** uznawany jest za najlepszą symulację wyścigów samochodowych, jaką można osiągnąć za tak niewielką ilość gotówki. Powinieneś jednak wiedzieć, że nie jest to pozycja na miarę F1 Grand Prix czy Test Drive.

**OCENA 7/10**

O tej grze powinno się pisać drukowanymi literami. **GRAVITY FORCE 2** to jedna z najlepszych pozycji za tak małe pieniądze, jaką dotychczas udało mi się znaleźć. Jak większość PD, jest strzelaniną. Idea gry opiera się na wykorzystywaniu powszechnie znanych praw fizyki - sił grawitacji i bezwładności. Oj, domyślam się, jak skomplikowane narzędzie próbuje wyobrazić sobie teraz Czytelnik (dla ochłody radzę Ci spojrzeć na zamieszczony obok screen). Nie ma powodów do niepokoju. Gravity Force nie wymaga tytułu profesora, aby móc swobodnie i bez żadnych kompleksów bawić się programem. Znasz tego głupka z szóstego piętra, który na księdza woła Zorro - dał sobie radę, więc i Ty sobie poradzisz. Wystarczy umiejętnie używać zamontowany na Twoim pojeździe dopalacz. Zasada jest jedna: jeśli spadasz, daj po "garach", a zaraz wyniesie Cię do góry (w najgorszym wypadku zaorasz sufit).

Poznanie wszystkich tajników lotu trwa najwyżej godzinkę, po której radzę zapoznać się z militarnymi aspektami zabawy. W zależności od tego, w jaki sposób zdefiniowałeś menu uzbrojenia, możesz dysponować maksimum dwoma typami broni. Zapewniam, że jest w czym wybierać. Różnego rodzaju działka i bomby (te ostatnie są szczególnie zabawne) przeznaczone są do wyplewiania wszystkiego co się rusza, np. Twojego kolegi. Pojedynek przysparza niezapomnianych wrażeń. Możecie się ostrzeliwać, spychać, kłuć, unikać, a nawet ścigać na specjalnych torach (plansze z rozszerzeniem 'race'). Dla najlepszych przygotowano nawet małe mistrzostwa w systemie "każdy z każdym" - na zwycięzcę czeka piątka z fizyki.

**Gravity Force 2** to godna polecenia pozycja. Gdyby autorzy gry włożyli w stronę graficzną troszkę więcej wysiłku, to kto wie, czy za program nie kazano by Ci płacić kilkuset tysięcy.

**OCENA 10/10**

**VECTOR BATTEGROUND** to w zasadzie jedno wielkie dno. Grafika? Uff... nie widziałem gorszej. Dźwięk? Eeee... głuchy by nie wytrzymał. Po co więc marnuję papier na taką... (nie znalazłem odpowiedniego określenia). No cóż, może dla porównania z innymi, lepszymi pozycjami, może dla przypomnienia czasów ZX81, może dla zachęcenia Czytelników robieniem własnych Public Domainów, a może po prostu szajba mi odbiła...

Gra jest banalna w każdym calu. Dwa niby czołgi jeżdżą (ledwo, ledwo) po czymś ograniczonym czterema kreskami i strzelają do siebie nawzajem. Grać można wyłącznie na dwóch graczy. Program zawiera sporo błędów. Często z furią waliłem dżojem o podłogę na widok pocisków - bezczelnie przelatujących przez czołg przeciwnika i nie czyniących mu przy tym najmniejszej szkody. Jedyną zaletą VB jest możliwość zdefiniowania niemal wszystkiego - energii, prędkości pocisków oraz czołgów, sposobu obserwacji itp.

**OCENA 4/10**

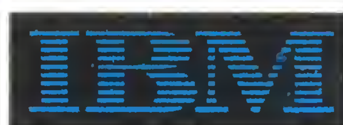
Na koniec chciałbym Was prosić, abyście nie zignorowali rzuconej przed miesiącem propozycji, dotyczącej utworzenia małej ligi programów PD i Shareware. Aby pobudzić Was do działania, zamieszczam poniżej dwadzieścia pięć najlepszych pozycji według brytyjskiego miesięcznika Amiga Power.

1. Asteroids (to już znasz)
2. Llamatron (i to też)
3. Defender (o tym wkrótce)
4. Road to Hell (tego bezskutecznie szukam)
5. Trailblazer
6. Megaball (o tym wkrótce)
7. Black Dawn
8. Drip
9. Duel
10. Cybernetix (i o tym też wiesz)
11. Q-bic
12. Morton Strikes Back (tak samo o tym)
13. High Octane ("zrecenzjonowałem")
14. Skaelmtrolden (poznasz za miesiąc)
15. Toobz
16. Time Rift
17. Madfighters
18. Hypnotic
19. Obliterator (to już znasz)
20. Shanghai '93
21. Tetris Pro
22. Zombies
23. Doody
24. Marble Slide
25. Kastle Kumquat

A tak przy okazji, czy któryś z Czytelników nie natknął się przypadkiem na Public Domain pt. Dynamite Warrior? Jest to mutacja znakomitej gierki Dynablaster i jeśli mnie oko nie myli, przewyższa ona swój pierwowzór. Nagrodą za znalezienie tej gry będzie telefoniczny uścisk dłoni Naczelnego i moja dozgonna wdzięczność.

**Ś.P. Benny Bill**




### B-WING
*US Gold*

Coś jakby kontynuacja X-Winga. Na dodatek otrzymujemy tylko dysk z danymi, które zapewniają nam lepszy sprzęt. Lepszy sprzęt polega na lepszym myśliwcu, który może latać dalej i szybciej. Strzelanie z dział laserowych, jonowych, czy wywalanie we wroga torped, to prawdziwa satysfakcja kosmicznego zdobywcy. Lepsza zwrotność, to lepsze życie w ogniu luf wrogiego Imperium. Spokój gry przerywa nowa rasa. Ty możesz skorzystać z naszych trików. Pamiętaj jednak, że dłubanie po dysku może zakończyć się katastrofą - zawsze miej w pogotowiu dyskietkę instalacyjną. Najpierw zrób sobie kopię pliku bflight.ovl, a potem grzeb we właściwym pliku.

By zdobyć nieskończone pociski na wszystkich myśliwcach, udaj się do adresu 132A0, znajdź sekwencję FE 8F 13 01 i zmień ją na 90 90 90 90. Wzmocnienie siły tarcz jest różne dla każdego z myśliwców. Znajdź sekwencje:

*X-Wing 2C370 C4 09 C4 09 04 00 34 08*

*Y-Wing 2C450 A6 0E A6 0E 04 00 68 10*

*A-WING 2C530 C4 09 C4 09 04 00 DC 05*

*B-WING 2D250 88 13 88 13 04 00 9C 18*

i zamień je na sekwencję:

*98 3A 04 00 34 08*

Jeśli siły Imperium są dla Ciebie nadal za szybkie, to możesz je spowolnić, wyszukując następujące sekwencje dla poszczególnych myśliwców:

| | | |
|---|---|---|
| *TIE/F* | *2C620* | *EF 00 0F* |
| *TIE/I* | *2C700* | *FA 00 10* |
| *TIE/B* | *2C7E0* | *B4 00 0A* |
| *TIE/A* | *2D180* | *45 01 00* |
| *ASS/G* | *C8C0* | *C8 00 0C* |

i zmień ją na następującą:
*19 00 0A.*

To da Ci zwycięstwo na miarę... Miarę czego?

### MORTAL KOMBAT
*Virgin*

Gra gościła na łamach ŚGK w nrze 2/94, a z trikiem na Amigę w nrze 4/94. Tym razem trik dla "ajbiemowców", którzy chcą wykończyć wroga na brzmienie wrogiego hasła "Finish him!". Gdy na ekranie błyska to hasło, wciśnij F2. Uaktywnisz tym samym tryb dwóch graczy. Jako drugiego weź sobie Sub-Zero. Wygraj walkę, a drugiemu graczowi pozwól zgrać się z licznika do zera. Wrócisz do tego etapu, który przegrałeś jako jeden gracz, ale będziesz mniej zużyty niż poprzednio. Krew się leje i tak, a radości jakby więcej, bo w mordę lać łatwiej.

### SHUTTLE
*Virgin*

Kosmos pełen jest kosmicznych promów. Szczególnie ten w pobliżu Ziemi. Wysyła się takiego, a potem po pomyleniu przecinka z kropką facet lata do nieskończonej śmierci. No, może to była historia z amerykańskim satelitą za 160 milionów zielonych Waszyngtonów, ale prawdziwa. Mniej prawdziwa, choć całkiem realna, jest gra w misje kosmicznego promu. Startujesz z platformy, a potem, wcielony w rolę badacza niebieskich migdałów, uhm, chciałem powiedzieć przestworzy, zdajesz sobie sprawę, że się do tego nie nadajesz. W tym momencie koniecznie musisz skorzystać z możliwości okazyjnego przeskakiwania z jednego etapu na drugi. Udaje się to po stworzeniu zgrywanego pliku logującego. Przy pierwszym starcie gry zgraj ją. Po ponownym uruchomieniu wczytaj grę i swoje logo, wróć do głównego menu i przejdź do następnej misji, klikając na nie. Teraz kosmos stoi przed Tobą otworem.

### SPEAR OF DESTINY
*Psygnosis*

Strzelanie jest ostatnio bardzo w modzie. Szczególnie polecane jest wywalanie całego magazynka w brzuch, żeby wyszły flaki i cały ekran został zalany posoką. Dokonuje się tego na różne sposoby, tak żeby przeciwnik się nie znudził (nam oczywiście). Jeśli się znudzi Doom czy Wolfenstein, to zawsze można zagrać z włócznią przeznaczenia. Nie mylić tej gry z rosyjską ruletką, w której padają prawdziwe trupy! Twoje przeznaczenie możesz ustalić sobie sam, wciskając jednocześnie Tab+G+F10. Gra robi się łatwiejsza, a Ty możesz spokojnie żyć dalej. Żyj życiem innych i daj żyć sobie!

### TERMINATOR RAMPAGE
*US Gold*

Coś z cyklu strzelaj i nie myśl, co będzie potem. W sumie czeka Cię niezła masakra. Problemem może być jedynie amunicja. Ale nie przejmuj się. Aby ją zdobyć, należy tylko dokonać edycji pliku ze zgranym stanem gry (.sav) w trybie heksadecymalnym. Następnie trzeba zmienić adresy 75 i 77 z sektora 0000 na AA i AA. Da Ci to limit ujemnej amunicji, który pozwoli na strzelanie bez końca. Ujemna amunicja też zabija?!

Uwaga, brutalność gry osiąga poziom groźny i niekoniecznie przeznaczona jest ona dla dzieci w wieku lat dwóch.

### THE INCREDIBLE MACHINE
*Sierra*

Łączenie ptaków z fruwającymi piłkami w klatkach też może być czasami interesującym sposobem ujarzmiania komputerowego świata puzzli-muzzli. Jeśli masz kłopoty z grami typu: dobierz obrazki do pary, to faktycznie ta gra jest nie dla Ciebie lub powinieneś przy jej wczytywaniu i starcie trzymać wciśnięty klawisz "V".




### AFTER THE WAR
*Dynamic*

Po wojnie atomowej raczej nic nie zostanie, ale po kosmicznej wojnie zawsze zostaną jakieś kosmiczne stwory gotowe do następnej wojny w otchłaniach kosmicznych stacji. Aby powstrzymać ich agresję, wypada postrzelać ze wzmacnianego działka. Przynajmniej taką szansę daje ta gra. Jeśli kończy Ci się życie i wygasa energia Twojego ciała, to w pierwszym etapie wciśnij jednocześnie Alt+B+1 dla wzmocnienia, zaś Alt+M+1 dla skakania po dalszych etapach.

### BENEFACTOR
*Psygnosis*

Gra z cyklu: tam, gdzie płynie lawa, a mały goni się z dużym (patrz ŚGK 7-8/94). Ten mały to oczywiście główny bohater, który działając w słusznych intencjach uwalnia innych małych, tak żeby przechytrzyć dużych. Czasami akcja dzieje się w lesie, a czasami można trochę przymarznąć. A wszystko oczywiście dla złota - czy raczej złotych zwierzątek. Wkła-

# TRIKI



dasz do maszynki szare i wyjmujesz złote. Zupełnie jak w życiu. Tylko żeby doszło do tej alchemicznej zamiany, musisz nieźle naruszać się ręką. Komu znudziło się przerzucanie dźwigni i operowanie lupą w celu wypatrzenia tych wszystkich maleństw na ekranie, powinien skorzystać z naszych podpowiedzi do kolejnych etapów:

*UNDERWORLD*
*6LRFIRMADM*
*H2UPOTOLMP*
*XTSORKRNOJ*
*6ERFFKPDDI*
*XGEICHFJDI*
*67TGPHPCLD*
*P3EEPRFFOS*
*P4EAOEAEO*
*XLUPOTZUTY*

Ten Psygnosis to chyba ma specjalnego faceta od kodów...

**CRIME DOES NOT PAY**
***Titus***

Zbrodnia nie popłaca, to wie chyba każdy. No bo jak żeby tak - zamrodować babulinkę, ściągnąć z niej kasę i nie pójść na oglądanie szkockiej kraty? Można przekonać się samemu. Ci, którzy się nie przekonali, mogą sobie wpisać:

*HALTBAKK IS THE KING*

da to trochę więcej życia na przemyślenie całej sprawy do końca.

**DEFENDER OF THE CROWN**
***Cinemaware***

Gra z czasów króla Artura i Robina Hooda. Damy serc, turnieje, nocne wypady i oblężenia. A wszystko w otoczce muzyki z tamtych lat i kolorowych grafów. Podbić należy kolejne hrabstwa, a Anglia za to będzie Ci wdzięczna. Tylko, że ludzie się kończą, koni ubywa, a Ty, biedaku, tracisz jedną posiadłość za drugą. Dla wzmocnienia sił rycerskich wciśnij przy wgrywaniu gry klawisz "K". Da Ci to siłę 1024 rycerzy, których nie musisz wysyłać tam, gdzie rośnie pieprz i wanilia.

Anglia dla wszystkich, wszyscy dla Anglii!

**DOOFUS**
***Prestige***

Platformówka o psie, który nie miał swojego pana i o tym jak szedł, szedł, zbierając kości i szczekając na wszystko, co popadło. Dla tych, którym znudziło się pieskie życie, podajemy kody do poszczególnych etapów:

*DZ15YS*
*PH169JP*
*ZR6189*
*HK94DV*
*RR13RV*
*XH372T*
*PK49FD*
*KB15HL*
*LV18PV*

**DOUBLE DRAGON**
***Virgin***

Mroczne korytarze świata tajemniczych stworów stoją przed Tobą otworem. Możesz grać śmiało z kolegą - gra wytrzyma to bez jęknięcia. Brrr, tam za rogiem czają się źli ludzie, a Ty nie wiesz, gdzie pojawi się następny podstęp. Jeśli w trakcie gry kończą Ci się kredytki, to powinieneś wystartować grę na dwóch graczy, wcisnąć oba fire'y i walnąć w Esc. To powinno pomóc.

**PGA TOUR GOLF**
***Electronic Arts***

Granie w golfa stało się ostatnio modne, a nawet bardzo modne. Gra polega na waleniu pałą w piłkę, tak żeby trafić tam, gdzie diabeł mówi dobranoc. Kto nie próbował powinien spróbować. Podobno cena próbowania to cztery Światy Gier za godzinę. Można jednak sprawić sobie frajdę komputerową i jak to z komputerami bywa, mieć przyjemność, nie wychodząc z domu (żeby tylko dołków nie pomylić!).

Jeśli chcesz łatwiej wygrywać, powinieneś przed rozpoczęciem gry wejść do opcji oglądania statystyki, pooglądać ją trochę (statystykę, oczywiście) i potem zagrać sobie normalnie. Tym sposobem wchodzisz w stan trikowy.

**SUPREMACY**
***Virgin***

Supremacy your will be done! Kto panuje nad światem, zdobywa dalsze panowanie, które kończy panowanie innych panujących. A kto panował? Gra ta wszystko Ci opowie.

Oczywiście, od Ciebie zależą losy tamtego świata. A gra się trudno, bo kosmiczne panowanie też nie jest łatwe. Jeśli masz za mało "ziemi" do panowania, to wyślij słonecznego satelitę na planetę pozbawioną zasobów paliwa, a zobaczysz na koncie 30.000 ton tego, co jest Ci bardzo potrzebne.

Guny w rękę i hajda panować w kosmosie! Grę opisaliśmy w ŚGK 5-6/93.

**THE LIGHT CORRIDOR**
***Infogrames***

Kosmiczny korytarz światła pochłania wszelkie istnienie nieskończonego bytu istot geometrycznie zróżnicowanych. Nagłość, z jaką zapada decyzja, podważa prawidła ładu wszechświata. Trwająca walka kwadratowych z kulkami nie kończy się tuż za rogiem. Do jej rozwinięcia niezbędny jest trzeci wymiar istnienia ręki scalonej w jedno z komputerem. Kto nie może wygrać, niech spróbuje kombinować etapami:

*10. 3305*
*20. 6811*
*30. 5518*
*40. 1825*
*50. 9932*

**TORVARK THE WARRIOR**
***Core Design***

Torvark jest wojownikiem. To wszyscy wiemy. Czy jednak aby na pewno wystarczy mu sił, żeby wygrać ze wszystkimi, którzy mają ostre miecze i zgrzytające szczęki? W tabeli najlepszych wyników wpisz hasło:

*CHEAT...*

Tak, tak, koniecznie z trzema kropkami. Na mapce przed etapami, trzymając wciśnięty Fire, możesz skorzystać z klawiszy F1-F5, które przeniosą Cię do poszczególnych etapów. Do (wodo-) boju, Torvak!

**TRAPS 'N' TREASURES**
***Starbyte***

Osiągnięcie celu to podstawa. Nawet gdy się jest jednookim piratem z bajki o skarbach. Kto zbłądził w czeluściach pirackiego losu, niech weźmie sobie do serca poniższe kody:

Jaskinia Czaszek: *52011413*

Świątynia Inków: *312453000*

Twierdza Piratów: *15204524*

I do celu, do celu, Panowie, rozprawić się z tym cholernym Readbertem (Rudobrodym). Grę opisaliśmy w ŚGK 1/94.





# MARKET

## KUPIĘ

Kupię Amigę 1200 lub zamienię za Amigę 500, 2.5 MB+motocykl WSK 175 Sport (4000 przebieg). Za Amigę 500 może być telewizor. **Marian Przeździak, ul. Pod-laska 4/11, 08-110 Siedlce, tel. 435-144.**

Kupię 10 nr "Amigowca" z lipca 1991 lub cały rocznik 1991. **Andrzej Lasoń, ul. Wiejska 48/85, 15-352 Białystok, tel. 278-60.**

Kupię gry na Amigę 500 na dyskach 3.5". W ofercie podać cenę i warunki płatności. Proszę przesłać katalog. **Michał Brzozowski, Ogrodowa 9, 84-410 Więcbork (woj. bydgoskie).**

Kupię za 40 tys. zł "Magazyn Amiga" 2/92. Wymienię oprogramowanie. **Czesław Czyżyk, ul. 1 Maja 1/3, 58-520 Janowice Wielkie.**

## SPRZEDAM

Sprzedam Amstrada CPC 464, joystick, gry, użytki, literaturę-2 mln, monitor Philips mono BM-7512-2 mln zł. Razem 4 mln zł. **Michał Gwiazda, ul. Wodociągi 11/5, 42-544 Sosnowiec-Mączki, tel. 194-81-82 (po godz. 16).**

Sprzedam Amigę 1200 z monitorem 1085S (gwarancja)+joystick +50 dyskietek. Cena 14 mln zł. **Robert Młącki, ul. Sportowa 18, 05-075 Wesoła os. Grzybowa, tel. 773-47-41.**

Sprzedam Amigę 600 na gwarancji i z osprzętem (gwar. do 12/94). Cena: 6 mln zł, lub zamienię na ETZ 150. **Tomasz Kalas, ul. Wileńska, 85-013 Bydgoszcz.**

Amiga 500-1 MB, system VBS (pon. 360 dysków), literatura. Cena ok. 5 mln. Stan bardzo dobry. **Sławomir Furmanek, ul. Jopanowskiego 77/45, 25-549 Kielce, tel. 31-08-17.**

Okazja! Tanio sprzedam C64 II, stację 1541 II, TV Biazet (gwar.), 50 dysków, cartridge, magnetofon, kasety, literatura-3 mln zł. **Tel. 31-66-45(Wojciech).**

PC/XT, herc., FDD 360 i 720 kB, joystick SV 201 (cena do uzgodnienia). **Michał Czerniak, ul. Harcerska 10/64, 27-200 Starachowice, tel. 74-10-58.**

Sprzedam Amigę 1200-gwarancja. Cena: 9 mln zł. Drukarka Star LC 100Colour-gwarancja-cena: 4.5 mln, monitor-4 mln zł. **Rafał Krysiak, ul. Śródmiejska 13/3, 62-800 Kalisz, tel. (062) 765-25.**

Sprzedam Amigę 500- ver. 1.3.3, 1 MB RAM, modulator TV, literatura- 5 mln zł. **Krzysztof Osowski, ul. Strusia 10/44, Poznań, tel. (061) 66-42-46 (tel. pn-pt).**

Sprzedam C64, 2 joysticki, 2 cartridge, magnetofon, ok. 25 kaset. Cena: 2 mln zł. **Piotrek Kruk, ul. Puszczyka 15/32, 02-785 Wa-wa.**

Sprzedam lub wymienię gry na IBM PC. Także nowości. Cena nagrania jednej dyskietki-15 tys. zł. 100% odpowiedzi. **Marek Pluta, ul. Noniewicza 93/4, 16-400 Suwałki, tel. 66-73-36.**

Sprzedam Atari 65XE+2 joysticki+stację CA 2001+kilkaset gier i programów+trochę czasopism (3 mln). **Piotrek Pikiewicz, Dalbuszek 14a, 05-640 Mogielnica, tel. 285.**

Sprzedam programy na IBM (ponad 10 MB). **Cezary Noweta, Łąkowa 19/21, 90-554 Łódź, tel. 37-17-28.**

Sprzedam C64, magnetofon, cartridge, joystick, ok. 400 programów (w większości to gry), mysz, literatura. Cena: 1.5 mln zł. **Marcin Madejski, ul. H. Probusa 11/11, 50-242 Wrocław.**

Sprzedam roczną Amigę 500 z 1 MB, literaturą, 10 dyskietkami. Cena ok. 5.3 mln zł. **Krzysztof Szybowski, ul. Balów 6/8, 38-606 Baligród.**

Civilization-instrukcja w języku polskim-sprzedam pilnie. Cena: 99 tys.zł. **Piotr Laszczyk, Szeligówka 976, 34-511 Kościelisko.**

Sprzedam: Amigę 600, 2 MB, ok. 120 dysków, pokrywa, 2 pudełka na dyski, mysz, mouse pad, joystick, gry oryginalne, książki-za 7.5 mln zł. **Błażej Wdowicz, ul. Długa 33, 82-100 Nowy Dwór Gd., tel. 42-42.**

Sprzedam gry, shareware do PC! Katalog darmowy po przesłaniu do mnie zgłoszenia. Cena (z dyskiem): 5.25"-22 tys. zł. **Daniel Nowacki, ul. Szymały 186/6, 41-933 Bytom/8, tel. (0-32) 189-45-97.**

Sprzedam C128, 1571 i 1541, DR64, 2 joysticki+70 dysków+literaturę (razem lub osobno). Całość ok. 5.3 mln zł (do uzgodnienia). **Marek Wójtowicz, ul. Związkowa 6b/9, 80-057 Gdańsk, tel. 39-00-69.**

Uwaga-super okazja! Sprzedam ACDTV, przełącznik na A500-CDTV, klawiatura angielska, mysz, FDD 3.5", pilot, 1 kompakt, kable, midi, modulator, 1 MB, dodatkowa stacja FDD 3.5" (czarna z bajerami), 250 dysków, 13 oryginałów z polską instrukcją, mouse pad, osłona klawiatury, interface 2 joy'e, mysz, 2 joysticki, literatura, 2 pudełka na dyski. Stan idealny (maj '93). Sprzedam za 70% nowego (do 11 mln) lub zamienię na A1200, A2000, A3000 za dopłatą, lub A4000/030 (za dopłatą). Pokrywam koszty dostawy. Możliwość kupna na raty. 1 CD-660 MB! **Maciej Wesołowski, ul. Kazimierza Wielkiego 1a, 41-902 Bytom.**

Sprzedam oryginalną grę "Steel Empire" (IPS). Wersja na PC (3.5") za 260 tys. zł. **Jan Ziemowicz, ul. Kotlacza 5e/79, 40-139 Katowice, tel. 154-98-34 (po godz. 16).**

Sprzedam Atari 1040 STE, mysz, literatura, sekwencery. Cena: 5 mln zł. **Tel. (056)-361-85.**

Sprzedam gry na A500, A500+, A600 po 5 tys. Nawiążę kontakt z zainteresowanymi stałą wymianą gier i gazetek. **Dariusz Bała, ul. Północna 4/4, 42-263 Częstochowa, Huta Stara "B".**

Video monitor 1802 do C64 sprzedam za 2.85 mln zł. **Marcin Kotynia, Przełajowa 17, 94-045 Łódź, tel. 86-96-08.**

Sprzedam wszystkie numery "C&A", "Top Secret" (brakuje nr: 1,2, 8,10) oraz "Bajtki" nr od 77 do 92. Cena całości: 550 tys. zł. **Paweł Kotlewski, M. J. Piłsudskiego 76/2, 75-326 Koszalin.**

Sprzedam komputer Commodore C64 ze stacją dysków, magnetofonem, 46 dyskami, 8 kasetami, cartridge'm Black Box, instrukcją. Cena 2.3 mln zł. **Rafał Jonda, ul. Architektów 71, 44-151 Gliwice-Ostropa.**

Sprzedam grę TV: Nintendo, Pegasus, MT-777DX+2 joysticki i 2 cartridge po 76 i 30 gier (innych) i pistolet (stereo sound). Cena: 1.8 mln zł. **Robert Liszczyna, ul. Architektów 163a, 44-151 Ostropa.**

Za 7.2 mln sprzedam CDTV z 2 joystickami, kompakt "Demo 2"-gry, dema, rysunki itp. **Marcin Baj, Sucharskiego 7/82, 01-390 Warszawa, tel. 664-26-77.**

Sprzedam Amigę 600 z 2 MB pamięci RAM, 120 dysków, disc box, mouse pad, joystick. Cena ok. 7 mln zł. **Adam Nieznański, ul. 1-go Maja 62, 19-335 Prostki (woj. Suwałki), tel. 45.**

Sprzedam drukarkę Star LC-100 PL Color (9 igieł). Gwarancja do stycznia 95 r. Cena 4.9 mln+2 kasety cz-b i 1 color. **Krzysztof Błaszczak, ul. M. Reja 8/24, 63-300 Pleszew (woj. kaliskie).**

Sprzedam C64, magnetofon, cartridge Black Box, 20 kaset turbo, 1 oryginał. Całość 2 mln. **Filip Łuka, ul. Górna 15, 05-800 Pruszków.**

Sprzedam C64, magnetofon, 20 kaset, mysz, 2 cartridge, literaturę. Cena do uzgodnienia. **Tomasz Poczatenko, ul. Zarembiny 19/18, 85-792 Bydgoszcz.**

Sprzedam Amigę 1200 na gwarancji (do XII 1994) z literaturą. Cena: 8 mln zł. **Jarosław Lalik, ul. Bialska 17, 23-300 Janów Lub.**

Pilnie sprzedam Amigę 1200 (joystick, dyskietki, mouse pad, literatura)-8 mln zł. **Artur Sadowski, ul. Mireckiego 3/12, 42-207 Częstochowa.**

Sprzedam C64 z magnetofonem, Black Box'em, joystickiem, pokrywą, literaturą, 35 kasetami, pudełkiem, przedłużaczem do joysticka za ok. 2 mln zł. **Makuch Tomasz, ul. Królewiecka 24a/7 11-700 Mrągowo.**

Sprzedam opisy gier: "Armour Geddon, "Carthage", "Loom", "Colorado", "Hostages", "Life and Death", "Police Quest II", "Warlords". Cena: 10-15 tys. zł. **Tomasz Błędowski, ul. Grzybowska 30/1025, 00-863 Warszawa, tel.24-65-38.**

Sprzedam C64 z magnetofonem, 2 joystickami, cartridge'm S.P.M. i ok. 15 kasetami. Cena ok. 2.5 mln zł. **Rafał Kaliszczak, ul. Strzelecka 7/15m2, 93-334 Łódź, tel. 46-82-83.**

Tanio sprzedam: C64 z peryferiami, literaturą i grami. Monitor Hercules/CGA mono+karta Herculesa. **Bartek Kiełczewski, Małeckiego 7/13, 10-293 Olsztyn.**

Sprzedam C64 wersja ang., stację dysków 1541, 30 dysków, Quick-Joy. Cena: 2.8 mln zł+telewizor kolorowy-cena: 800 tys. zł. **Lesław Miksza, ul. Łąkowa 38, 23-400 Biłgoraj, tel. 86-02-83 (prosić Janusza).**

Sprzedam Amigę 1200+gratis: 60 dyskietek, joystick, pokrywa, podkładka pod mysz, pudełko na dyskietki-9 mln zł. **Radosław Konefał, ul. Ken. 2/87, 37-450 Stalowa Wola, tel. 44-13-90.**

Sprzedam A500 plus z 2 MB RAM, kickstartem 1.3/2.0, modulatorem, pokrywą, literaturą, 3 joystickami i 100 dyskietkami, mysza ok. 6 mln zł (stan bardzo dobry). **Cieszkiewicz K., ul. Lelewela 8/2, 10-021 Olsztyn, tel. 27-54-11.**

Sprzedam A500 z 1 MB, Chip /Fast, stacja dysków 3.5", mysz, joy, pokrywa, mouse pad, modulator, literatura. Cena: 6 mln zł. **Rafał Kiliman, Wojska Polskiego 12/14, 66-620 Gubin.**

Sprzedam A600, 70 dyskietek, pokrywa, literatura (stan bardzo dobry). Cena: 4.5 mln zł. Monitor kolorowy 1084S-3.5 mln zł. **Daniel Sier, ul. Kaczeńców 8, 44-240 Żory-Rój.**

Sprzedam komputer Commodore 64II, stacja dysków 1541II, ponad 160 dysków, Action Plus v. 7.3, pudełko, joystick. Cena: 3.1 mln zł. **Sebastian Sczyrba, ul. Lipowa 11, 47-400 Racibórz, tel. (0-335) 25-67.**

Sprzedam następujące czasopisma: "C&A" (1/92-8/93), "Kebab" (4/92-5/93). "Bajtki"(od '92), "Top Secret" (od 2/92) i "ŚGK" (od 1'93). **Bartek Kiełczewski, Małeckiego 7/13, 10-293 Olsztyn.**

## RÓŻNE

Założyłem klub fanów Amigi. Zainteresowanych proszę o kontakt listowny (napiszcie coś o sobie) lub telefoniczny. **Kacper Pawlak, ul. Pijarów 19a, 85-360 Bydgoszcz, tel. 397-235 (przyjmę 20 pierwszych osób).**

Wymienię lub sprzedam gry na Amigę, 5 tys. dysk. Info po przesłaniu swojego spisu gier i programów. **Potoczny Krzysztof, Harta 160, 37-757 (woj. Przemyśl).**

Zamienię C64, magnetofon, Black Box v.4 na drukarkę lub monitor do Amigi 600, lub sprzedam za 1.5 mln zł. **Maciej Kanabaj, ul. Dworcowa 37, 89-530 Śliwice.**

Wymienię się grami i programami na komputer IBM PC. **Piotrek Pikiewicz, Palbuszek 14a, 05-640 Mogielnica, tel. 285.**

Korespondencyjny klub Amiga. Wymiana oprogramowania, opisów, doświadczeń. Dokładne informacje: koperta+znaczek. **P.O.Box 32, 27-100 Iłża.**

Hej Amigowcy!! Zakładamy Klub Korespondencyjny Gier Komputerowych. Jeżeli chcecie się dowiedzieć, piszcie. **Mateusz Wypych, ul. E. Ciołka 15/217, 01-445 Warszawa.**

Wymienię się grami i programami na IBM. Szukam opisu gry "Police Quest IV" i innych. **Piotr Pikiewicz, 05-640 Mogielnica, skrytka pocztowa nr 2.**

Wymienię komiksy TM-Semic ("Spiderman" itp.) na: "ŚGK" (wszystkie numery), "Top Secret" (nr 1-16) oraz na "C&A" (7/93). **Konrad Kowara, ul. Nasturcjowa 20a, 96-100 Skierniewice, tel. 28-52 (tel. od 16 do 20).**

Zamienię monitor Philips zielony w dobrym stanie na monitor kolorowy, używany do Amigi 500. **Lehmann Radosław, ul. Wierzbięcice 52/1, 61-548Poznań, tel. 33-44-70.**

**Pokwitowanie dla wpłacającego**

zł ..................................................

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

**P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.**
**ul. Świętojańska 2/7**
**85-017 Bydgoszcz**

Opłata

zł .....................

podpis przyjmującego

**Odcinek dla posiadacza rachunku**

zł ..................................................

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

**P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.**
**ul. Świętojańska 2/7**
**85-017 Bydgoszcz**

Opłata

zł .....................

podpis przyjmującego

**Odcinek dla BANKU**

zł ..................................................

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

**P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.**
**ul. Świętojańska 2/7**
**85-017 Bydgoszcz**

Opłata

zł .....................

podpis przyjmującego

# MARKET

Wystarczy wypełnić DRUKOWANYMI literami zamieszczony obok blankiet. Ogłoszenia mogą zamieszczać tylko osoby prywatne. Ważny jest tylko oryginalny, wycięty z czasopisma blankiet (NIE jego kserokopia!). Ogłoszenia dotyczące sprzedaży muszą zawierać cenę.

Uwaga! Prosimy zaznaczyć czasopismo w którym ma się ukazać ogłoszenie:

- ☐ **AMIGOWIEC**
- ☐ **Świat Gier Komputerowych**

**BŁYSKAWICZNE DARMOWE OGŁOSZENIA sprzedam, kupię, wymienię**

**ZAPRASZAMY**

imię nazwisko

miejsce zamieszkania

kod miejscowy

telefon, fax

UWAGI

**UWAGA: OGŁOSZENIA NALEŻY PRZESYŁAĆ NA KARTACH POCZTOWYCH**


**Pokwitowanie dla wpłacającego**

zł ..................................................

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

**P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.**
**ul. Świętojańska 2/7**
**85-017 Bydgoszcz**

Opłata

zł .....................

podpis przyjmującego

**Odcinek dla posiadacza rachunku**

zł ..................................................

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

**P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.**
**ul. Świętojańska 2/7**
**85-017 Bydgoszcz**

Opłata

zł .....................

podpis przyjmującego

**Odcinek dla BANKU**

zł ..................................................

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

**P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.**
**ul. Świętojańska 2/7**
**85-017 Bydgoszcz**

Opłata

zł .....................

podpis przyjmującego

## Odcinek dla BANKU

# SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

| Lp. | TYTUŁ | egz. | cena |
|---|---|---|---|
| | | | |

**SUMA**

## Odcinek dla posiadacza rachunku


# SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:


| Lp. | TYTUŁ | egz. | cena |
|---|---|---|---|
| | | | |

**SUMA**

## Pokwitowanie dla wpłacającego


# SKLEP ŚGK


Aby w SKLEPIE ŚGK zamówić wybraną pozycję, należy:

1. Prawidłowo wypełnić rubryki dotyczące zamawianych pozycji.
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na konto P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.

Jednocześnie informujemy, że P.W.H. "ALFIN" ani ŚGK nie będą odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

**P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.**
**tel. 45-51-18, fax 22-64-03**
**ul. Świętojańska 2/7,**
**85-017 Bydgoszcz**

PROPONUJEMY PÓŁROCZNĄ PRENUMERATĘ NASZYCH CZASOPISM: AMIGOWCA, ŚGK ORAZ DYSKIETEK PUBLIC DOMAIN, ROZPOCZYNAJĄCĄ SIĘ OD DOWOLNIE WYBRANEGO NUMERU. MOŻNA RÓWNIEŻ ZAMÓWIĆ ARCHIWALNE EGZEMPLARZE AMIGOWCA, ŚGK A TAKŻE DYSKÓW P.D. OFERUJEMY NASTĘPUJĄCE NUMERY ARCHIWALNE:

| | |
|---|---|
| AMIGOWIEC: | 9-10/93; 1, 2, 3, 4, 5, 6-7,8/94<br>11-12/93 |
| ŚGK: | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7-8/94 |
| DYSKI PD: | 1/92 do 12/92; A, B, C<br>1, 2, 3-4, 5-6, 7-8, 9-10/93<br>1, 2, 3, 4, 5, 6-7/94 |

Jednocześnie informujemy, że W. "ALFIN" ani ŚGK nie będą odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:
**P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.**
**tel. 45-51-18, fax 22-64-03**
**ul. Świętojańska 2/7,**
**85-017 Bydgoszcz**

**I** Aby zaprenumerować AMIGOWCA, ŚGK lub dyski Public Domain, należy:
1. Wybrać rodzaj prenumeraty i zaznaczyć, od którego numeru ma się rozpocząć.
2. Podać czytelnie swój adres na wszystkich odcinkach blankietu.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto, tj.:
- 138 000 za 6 wydań AMIGOWCA / ŚGK lub
- 276 000 za 12 wydań AMIGOWCA / ŚGK od dowolnie wybranego numeru.
- 228 000 za 6 dyskietek Public Domain od dowolnie wybranego numeru.

**II** Aby otrzymać numery archiwalne
1. AMIGOWCA, ŚGK lub zamówić dyskietki PD wystarczy wpłacić na nasze konto:
- 23 000 za numery AMIGOWCA
- 23 000 za numery ŚGK
- 48 000 za każdą dyskietkę PD
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Zaznaczyć na trzech odcinkach blankietu, które numery zamawiamy.

**III Blankiet jest ważny do 15 października 1994 roku.**



## Odcinek dla BANKU

Zamawiam prenumeratę **ŚGK** od numeru:

Zamawiam prenumeratę **AMIGOWCA** od numeru:

Zamawiam prenumeratę **Dysków P.D.** od numeru:

Zamówienie na numery archiwalne ŚGK

| TYTUŁ | Nr | EGZ | CENA |
|---|---|---|---|
| | | | |

SUMA:

## Odcinek dla posiadacza rachunku


Zamawiam prenumeratę **ŚGK** od numeru:

Zamawiam prenumeratę **AMIGOWCA** od numeru:

Zamawiam prenumeratę **Dysków P.D.** od numeru:

Zamówienie na numery archiwalne ŚGK


| TYTUŁ | Nr | EGZ | CENA |
|---|---|---|---|
| | | | |

SUMA:

## Pokwitowanie dla wpłacającego


Zamawiam prenumeratę **ŚGK** od numeru:

Zamawiam prenumeratę **AMIGOWCA** od numeru:

Zamawiam prenumeratę **Dysków P.D.** od numeru:

Zamówienie na numery archiwalne ŚGK


| TYTUŁ | Nr | EGZ | CENA |
|---|---|---|---|
| | | | |

SUMA:

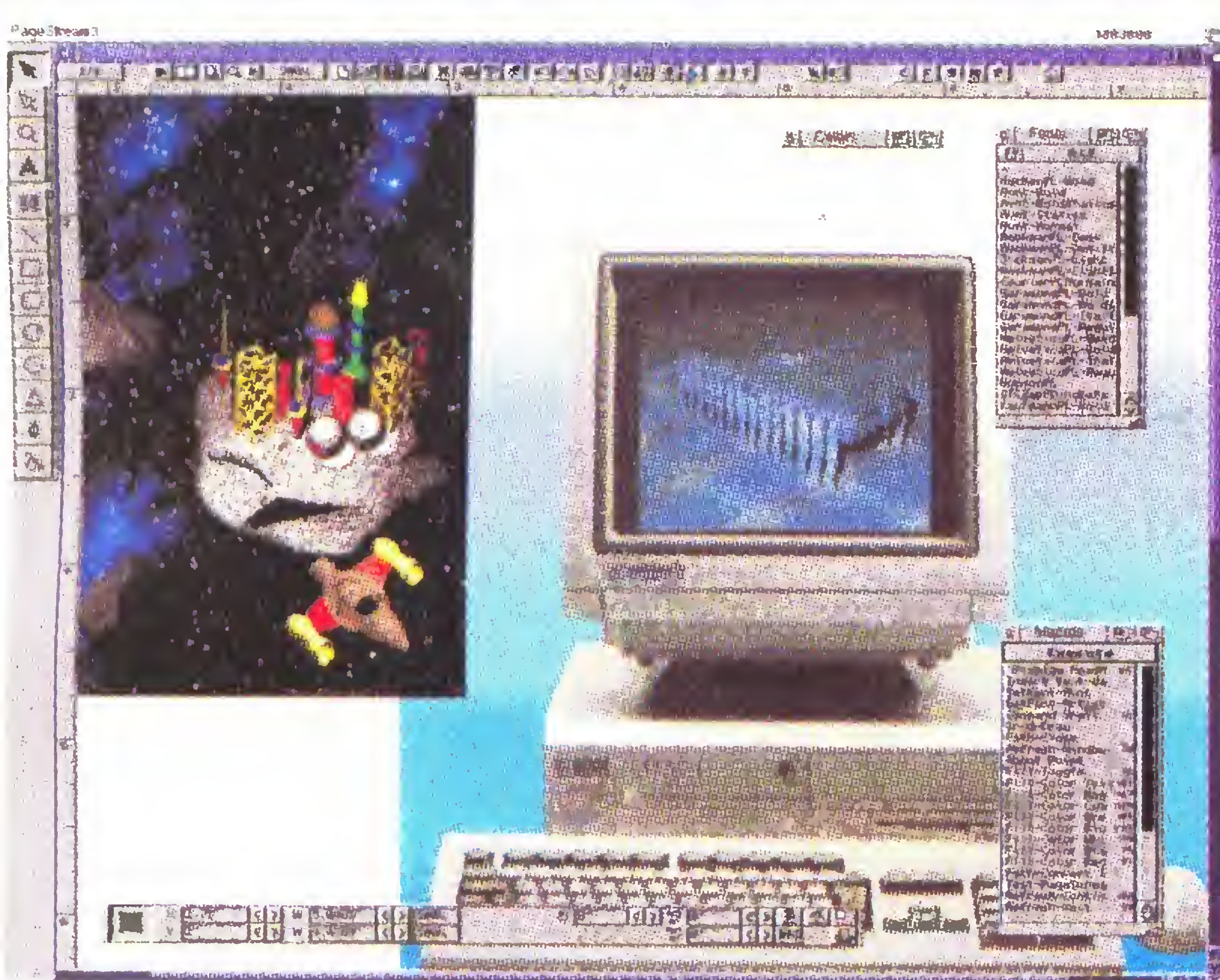
# SEPTIMA COMPUTER

**Instalujemy kompletne systemy**

# DTP i Video

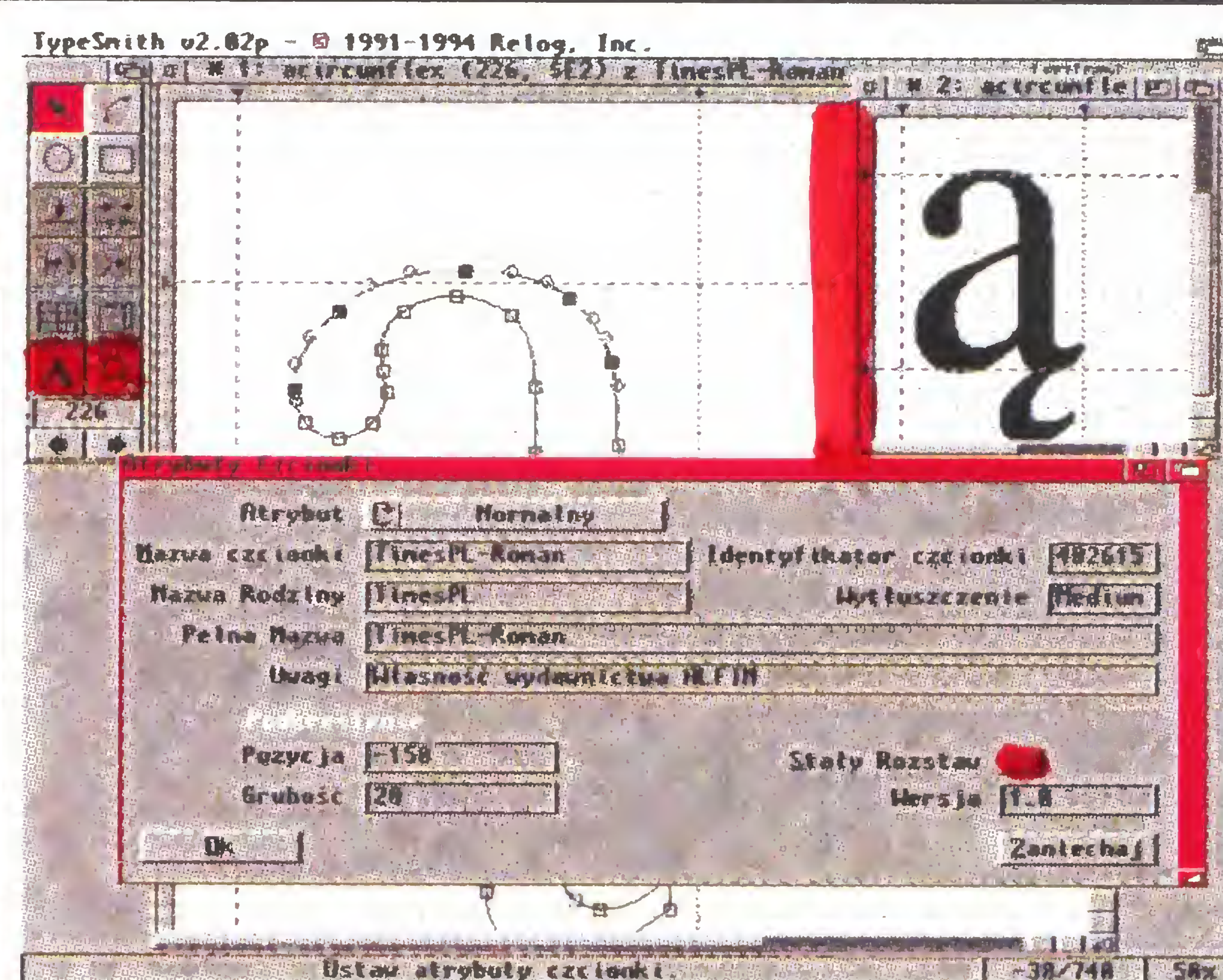
**Oficjalny reseller Commodore™**

**ul. Świętojańska 2/7**
**85-017 Bydgoszcz**
**tel. 45-50-16, 45-51-18**
**fax 22-64-03**



Oferujemy jeden z najlepszych programów do składu komputerowego. Wersja ta została napisana praktycznie od nowa, bazując jednak na wieloletnim doświadczeniu firmy. Przeanalizowano wszystkie istniejące programy do składu z różnych platform systemowych, takich jak: MS DOS/Windows, Macintosh, Amiga i UNIX. Dało to podstawę do stworzenia programu, o którym marzył każdy użytkownik. Program usprawniono we wszelkich możliwych zakresach. Komunikacja z użytkownikiem została zorganizowana tak aby maksymalnie ułatwić pracę. Wprowadzono tzw. Tool Bar, czyli pasek z najczęściej używanymi operacjami. Dodano nieograniczoną liczbę anulowania wykonanych poleceń. Umożliwiono również wczytanie dokumentów utworzonych w programie ProPage. Uproszczono korzystanie z różnego rodzaju czcionek z możliwością ich przeglądania przed wczytaniem, a także procentowym ustaleniem rozciągnięcia i spłaszczenia. Dodano automatyczne indeksy, przypisy i tworzenie tabel, przerobiono sterowniki umożliwiające wczytywanie niezwykłej wręcz liczby formatów tekstów, grafik, czy nawet całych dokumentów, wielobarwna prezentacja grafik, kotwiczenie obiektów w tekście, definiowanie stylów dla pojedynczych stron. Proste w definiowaniu pozycje tabulatorów, możliwość tworzenia ramek z grafiką o dowolnym kształcie, wiele sposobów wypełniania stworzonych, jak i zaimportowanych obiektów. Pełna zgodność z ARexxem.
Program powinien być dostępny w wersji angielskiej na przełomie sierpnia i września roku 1994. Wersja polska będzie parę miesięcy później z polskimi komunikatami jak i pomocą, oraz obszerną instrukcją. Naturalnie dostępny będzie również polski słownik ortograficzny, słownik przeniesień i 64 polskie czcionki.

## Page Stream 3.0




Oferujemy profesjonalny edytor czcionek wektorowych z możliwością tworzenia i edycji czcionek w formatach PostScript Type 1, Compugraphic Intellifont i Soft-Logik DMF. Zawiera opcję śledzenia obrysów, tworzenia przeglądówek i wskazówek (Hinting) oraz edycję tabel kerningu. Program dostępny jest w polskiej wersji językowej.

## typeSMITH 2.0

### AMIGA 4000



Komputer High-End w rodzinie Amig o party na procesorze 68030 lub 68040 (20 MIPS). Możliwość swobodnego stosowania rozszerzeń sprzętowych dzięki slotom ZORRO III. Dostarczany w dowolnej konfiguracji wg. życzenia Klienta.

### AMIGA 1200



W pełni 32-bitowy komputer domowy. Pamięć 2 MB RAM (Rozszerzalna do 10 MB). 262000 kolorów, wyjście RGB i TV. Niezastąpiony w domowej obróbce video.

### AMIGA CD32



Pierwsza 32 bitowa konsola do gier video z wbudowanym napędem CD-ROM. Możliwość wykorzystania jako odtwarzacz audio CD i video (MPEG).

### PAR System



**Personal Animation Recorder**
Profesjonalna karta video do odtwarzania (nagrywanie z osobno dostępnym digitizerem) w czasie rzeczywistym 24-bitowych animacji. Czyni zbędnym magnetowid do zgrywania poklatkowego. Wyjścia Betacam, SVHS i CVBS, oraz wejście genlocka.

**Sunrize AD 516**
Profesjonalna karta audio do Amigi 2000/3000/4000. Pozwala na nagrywanie dźwięku na 8 kanałach jednocześnie z rozdzielczością 16 bitów przy częstotliwości próbkowania do 48 kHz. Wejście SMPTE. Dołączone profesjonalne oprogramowanie.

### Akcesoria DTP

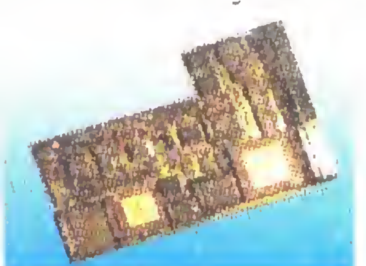
**PICCOLO**
24-bitowa karta graficzna ZORRO II/III wyposażona w 1/2 MB RAM. Rozdzielczość do 1600 x 1200 w 8 bitach. Zgodna ze standardem EGS. Opcjonalny moduł video uaktywniający wyjścia SVHS i CVBS.

**Fastlane Z3**
Kontroler FAST SCSI ZORRO III + karta rozszerzenia pamięci 0-256 MB. Szybkość komunikacji ze złączem<=20 MB/s
Szybkość pracy z dyskiem <=10 MB/s (synchronicznie) lub <=7 MB/s (asynchronicznie).

**Skanery Serii EPSON GT 6500/8000**
Bardzo dobre stacjonarne skanery kolorowe formatu A4. Skanują w jednym przebiegu zapewniając dużą ostrość i wspaniałą jakość kolorów. Maksymalna rozdzielczość 800 dpi. Opcjonalna możliwość dołączenia przystawki do slajdów i automatycznego podajnika materiałów do skanowania - idealne dla potrzeb OCR. Wbudowane korekcje gamma, ostrości i regulowany poziom jasności.

**Oprogramowanie do skanowania PicoScan**
Pozwala na podłączenie i korzystanie z dowolnych skanerów przez złącze SCSI i Centronics. Działa w 24 bitowym systemie EGS. Można podłączyć pod menu programu PicoPainter.

**Blizzard 1220/4**
Turbo Memory Board



Rozszerzenie 4/8 MB FAST RAM do Amigi 1200 wyposażone we własny procesor MC 68020/28 MHz i podstawkę pod koprocesor MC 68881/68882 PLCC. 280% przyrostu szybkości względem A1200 z 2 MB CHIP RAM.

**AT-ONCE**



Sprzętowy emulator komputera IBM PC/AT do Amigi 500. Działa z dowolnymi dyskami twardymi zakładając na nich partycje MS-DOS. Funkcjonuje w wielozadaniowości.
Koniec z PC-TASKIEM!

**MTec A1204**



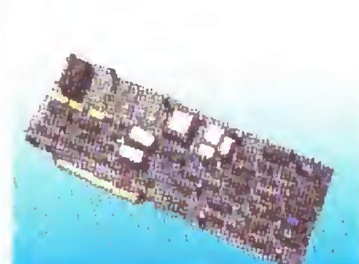
Rozszerzenie pamięci 4 MB do Amigi 1200 wyposażone w koprocesor MC 68881/14 MHz i zegar czasu rzeczywistego. 80% przyrostu szybkości względem A1200 z 2 MB CHIP RAM.

**MTec A1230/28 RTC**



Karta turbo do Amigi 1200 oparta na procesorze MC 68030/28MHz z MMU, wyposażona w 0/1/2/4/8 MB RAM (moduł 72-pin), koprocesor matematyczny (PGA lub PLCC) i zegar czasu rzeczywistego. Opcjonalnie dołączany kontroler SCSI.

**Ariadne**



Karta sieciowa Ethernet ZORRO II 10-Base-2 i 10-Base-T wyposażona w 32K-bufor, 2 dodatkowe złącza Centronics i podstawkę pod BOOT-ROM. Pakiet zawiera oprogramowaniew sieciowe Envoy i driver do Parneta.

**Liana**



Sieć niskobudżetowa funkcjonująca na zasadzie transmisji poprzez złącze równoległe. Zawiera pakiet oprogramowania Envoy. Doskonale współpracuje z komputerem wyposażonym w kartę Ariadne.

**Cyberstorm**



Karta procesorowa do Amigi 3000/4000 dostępna w wersjach z MC 68040/40 MHz i 68060. Wyposażona dodatkowo w rozszerzenie RAM 0-128 MB i złącze lokalne do modułu SCSI + Ethernet.

**A-MAX IV COLOR**

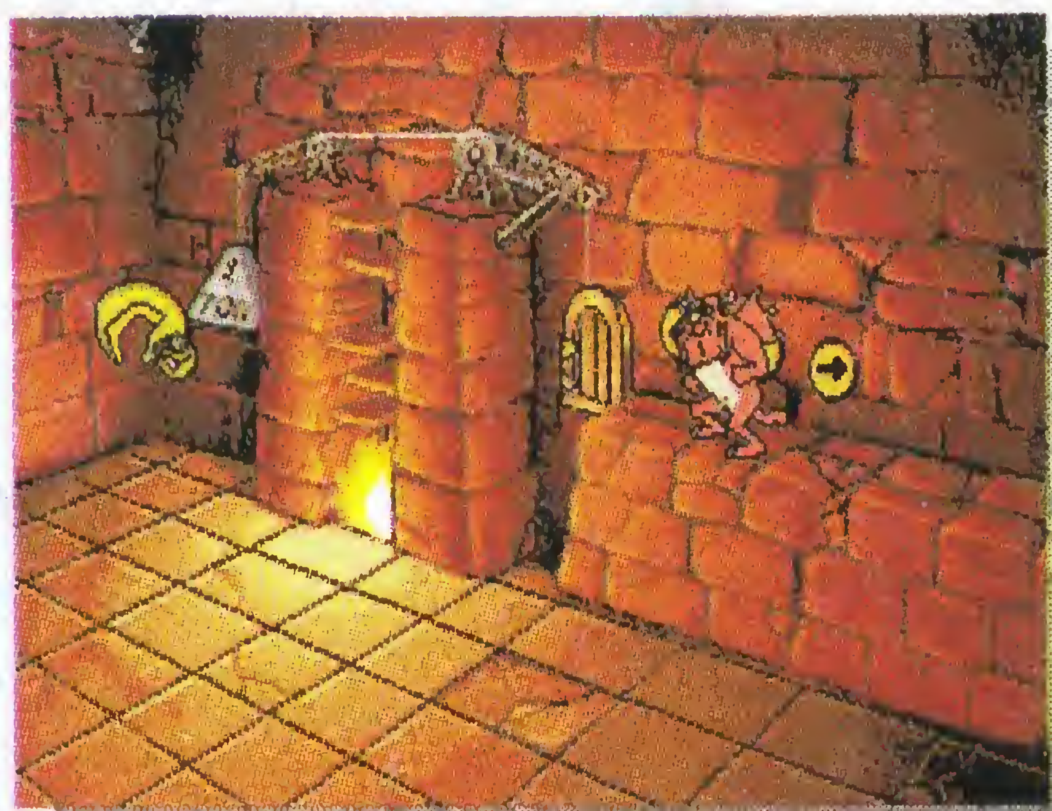


Emulator Macintosha bazujący na karcie ZORRO II. Funkcjonuje w multitaskingu z aplikacjami amigowymi. Zgodny z systemem Apple 7.1. Dobra współpraca z kartami graficznymi (np. z Picasso). Posiada 2 własne porty RS-222, kontroler SCSI i MIDI. Emulacja Apple Talk poprzez dowolną kartę sieciową.

| | |
|---|---|
| **OPROGRAMOWANIE** | |
| Digi ton Soud Studio 2 | 390.000 |
| Digi ton Soud Studio 2 + sampler mono | 540.000 |
| Digi ton Soud Studio 2 + sampler stereo | 750.000 |
| Digi ton Soud Studio 2 + sampler stereo pro | 1.200.000 |
| Super Memo | 390.000 |
| Firma | 1.200.000 |
| AMISłownik | 175.000 |
| Itagoras | od 135.000 |
| Atlantyda | 135.000 |
| Karcrarz | 135.000 |
| Bank Danych II | 155.000 |
| Kosztorys | 700.000 |
| Skarabeusz | 135.000 |
| Ortografia | 155.000 |
| NEWTEK Light Wave 3.2 PAL | 19.800.000 |
| Real 3D v2.47 AMIGA | 13.900.000 |
| Real 3D v2.47 CLASSIC AMIGA | 4.100.000 |
| Real 3D WINDOWS | 34.500.000 |
| TV - PAINT V.2.0 | 5.800.000 |
| TV - PAINT V.3.0 (od października) | 18.900.000 |
| IMAGE - FX.v1.5 | 5.900.000 |
| IMAGE - FX/EGS/ dla posiadaczy karty GVP | 2.100.000 |
| ADPro PAL v.2.5 | 4.900 000 |
| ADPro CONVERSION PACK | 1.900.000 |
| ADPro PRO CONTROL | 2.400.000 |
| ADPro EPSON SCANNER DRIVER | 4.200.000 |
| ADPro HP SCANJET IIc DRIVER | 4.200.000 |
| MORPHPLUS | 4.700.000 |
| CINEMORPH | 1.500.000 |
| OBI OBIECT INTERFACE | 2.900.000 |
| MEDIA POINT v 3.0 | 11.500.000 |
| SCALA MM 211 | 4.900.000 |
| SCALA MM 300 | 9.900.000 |
| CygnusED prof v.3.5 | 2.700.000 |
| Trueprint 24 | 1.900.000 |
| **SPRZĘT** | |
| Genlock AX | 3.980.000 |
| Genlock AX-YC | 5.450.000 |
| Genlock AX-20 | 6.600.000 |
| Generator Efektow GE-110 | 2.400.000 |
| Matryca EP 200 RGB-YUV | 6.100.000 |
| Digi Lab 2.0 | 4.900.000 |
| Video Korektor VZ-201 | 2.300.000 |
| Tuner telewizyjny | 3.050.000 |
| EPSON LQ 100 drukarka | 6.820.000 |

Ze względu na częste i nieprzewidziane zmiany kursu walut, o pozostałe ceny należy dowiadywać się telefonicznie.

# Litil Divil







**Gremlin Graphics** powstał w czerwcu 1984 r. Jego siedziba mieści się w Anglii, w Sheffield. Prowadzą go szefowie firmy:
Ian Stewart
i Jenny Stewart.

**Gremlin Graphics** znany jest na całym świecie z takich hitów, jak:
Hero Quest 2,
Zool 2, Lotus III.

## ZWYCIĘZCY KONKURSU MAŁEGO DIABŁA

1. Kamil PETRUK (PC 486 SX) z Gorzowa Wlkp.
2. Marek WYPART (A1200) z Częstochowy
3. Włodzimierz KOŁDRAS (PC 386) z Śrema
4. Maciej ŻYŁKA (A1200) z Dębicy
5. Przemysław BŁACHUT (PC 386 SX) z Kielc

Nagrody prześle laureatom bezpośrednio firma

GREMLIN

GRATULUJEMY!

